

PC X MAGAZIN

ÁPRILIS

IV. ÉVF. 4. SZ. 1997. 695FT.

Byenne idezzetőknek nem ajánlat!

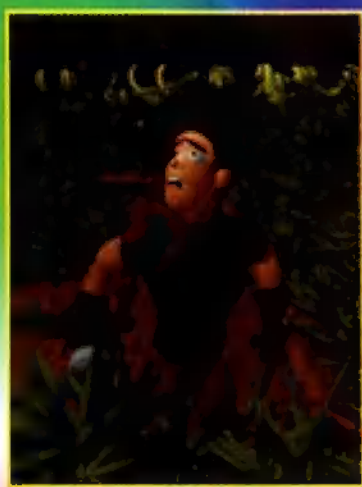
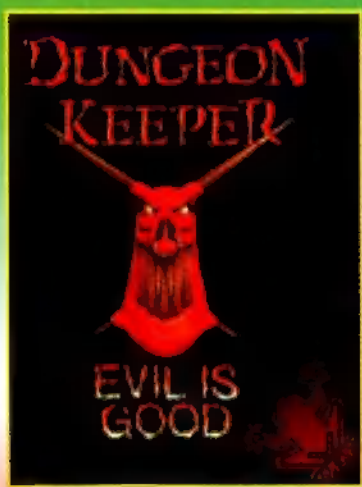
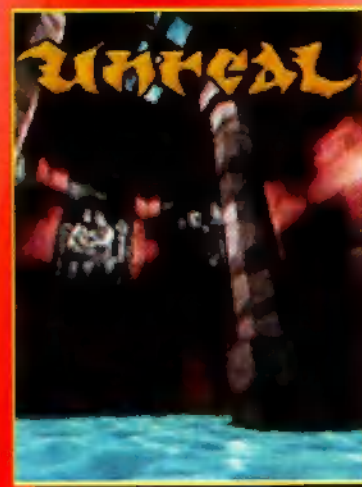
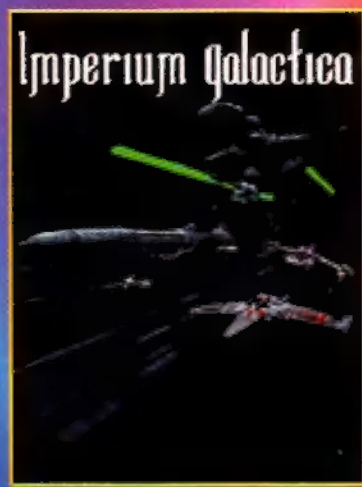
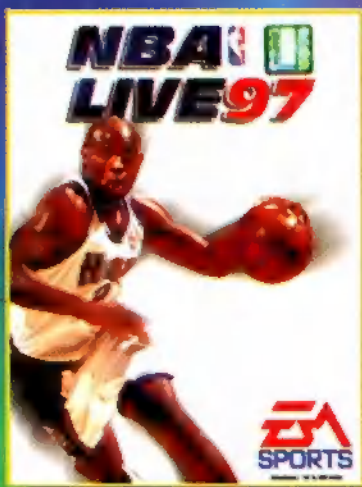
Szenzáció! Blood, Outlaws, Carmageddon játszható, Corel 7, Delphi 2, Techno Maker működő demók!

Cikkek a CD-n: Blood shareware végigiátszás, Tomb Raider teljes végigiátszás, Dragon Lore II végigiátszás (folytatás), Versailles 1685, **Játszható demók:** 4th Generation, Blood, MTV's Beavis & Butthead in Little Thingies (KÖVETKEZIK KÖLÖM), Carmageddon, Crush Deluxe, Duke It Out D.C., Katharsis, Leningrad 2, Lose Your Marbles, Meat Puppet, Muzzle Velocity, Outlaws, Power III, Pyramad, Shivers III, Space Rocks 3D, Richard Carr's Treasure Island, **Előzetes:** Commanche II, Need For Speed 2, Quake Mission Pack 1-2, Hasbro Scrabble, Dr., **MIDI:** Techno Maker III, Music Studio, **Mozi:** LiarLiar, Michael, Empire Strickes Back és Return of the Jedi, **Mélyvíz:** Corel 7, Delphi 2, Quarterdeck Fix II, SWAG 97 február, PC-X USER 4, Creative Labs, HP, Gravis driverek, Microsoft apróságok, **Másvilág:** Pergamen, Tajir, **Multimédia:** Comdic, Ezzelle, Magic 3D Coloring Book, **OLKA-sok:** rengeteg általatos beküldött zene, játék, segédprogram! **Shareware:** sok-sok utility, köztük vírusölők, grafikus programok, képnézegetők, Internetes dolgok.

PC X MAGAZIN

Ha játszani akarsz...

Nézz be hozzánk! A legnagyobb választékkal, a legújabb játékokkal és a legjobb árakkal várunk!



A RED ALERT MISSION CD-je

16 új küldetés, titkos pályák
Új egységek: Tesla Tank, szovjet superkommandós, atomtengeralattjáró...

Ha bizonytalan vagy választásodban, a már sokak által kedvelt tagsági rendszerünk keretében kedvenc játékaidat ki is próbálhatod!

A még meg nem jelent játékokat 15% kedvezménnyel rendelheted meg!

Vidékre csomagküldő szolgálat!

Virtual World PC CD Shop-ok:



Újlaki Üzletház 1. emelet

1036 Budapest, Bécsi út 34-36. Tel.: 250-200/122

Atrium Mozi (volt Május 1)

1024 Budapest, Margit krt. 55. Tel.: 316-0186

Újpesti Centrum Áruház II. emelet

1041 Budapest, István u. 10. Tel.: 169-5155/61



AKTA@ #2

Májushan
folytatjuk! Gyere ki az
IFABO-ra, és vedd meg
még melegében! Előrendelést
is felveszünk, így nem
maradsz le róla, mint
a múltkor!

Szerezd meg időben a PCX AKTA@ #2-t!

1. Gondosan töltsd ki és küldd vissza a lapba csúsztatott sárga megrendelőt!
2. Írj a kiadónknak: PC-X Magazin, 1537 Bp., Pf. 386!
3. Telefonálj a kiadónknak: 156-0337, 156-8291, 156-0691. Kérd a 321-es vagy 322-es melléklet!
4. Gyere ki az IFABO-ra és személyesen vedd meg!

bizony, „gyenge idegzetűeknek nem ajánlott!” Nem véletlenül rittyentett ilyen baró, vérvörös, tocsogó címlapot Kondi: étlapunkon néhány kivételtől eltekintve vérés, brutális, gyilkoló, gonosz játékok szerepelnek. Nem mintha oly nagy hívei lennénk az erőszaknak, sőt, de mostanában efféle játékok látnak majd napvilágot. S az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy ezek a játékok – attól eltekintve, hogy kissé alkalmatlanok a fiatal gyereklelkek építésére – mind jól sikerültek, izgalmasak.

adós vagyok még a pilométer magyarázatával, bár gondolom mindeki rájött, hogy mi mit jelent. Kicsit lecsökkentettük a méretét, mert egy csomó információt tartalmazott, amik ma már feleslegesek (például 2x CD-ROM – mindenkor alapkövetelmény). Ami a gép-igényt illeti, igyekszünk minden esetben a minimumot ismertetni, zárójelben az ajánlott konfigurációt találd.

még valami: a PC-X Akta folytatja töretlen pályafutását, a májusi IFABO-ra rukkolunk elő a második számmal. A CD-n a szokásos vadi új játékokat találd, amik már nem férnek el a havi CD mellékleteken, az újság viszont egy picit változik. A baromkodás is marad, de megpróbálunk az „aktához” hüen beleásni magunkat egy-egy érdekesebb, izgalmasabb témában. Találkozunk az IFABO-n!

Hotline News	6
Ecstatica II	8
Blood	10
Strife	12
Duke It Out!	14
Shadow Warrior	15
Versailles	16
Sim Golf	18
Egyszámjáték eredményhirdetés	23
Carmageddon	24
Power F1	26
Más-Világ	28
VideoCD	30
Win 95 OSR	31
Dr. Tracker	32
Intel Pentium hírek	34
Házi Barkács	36
Web oldal készítés	38
3D Studio Max	40
Aréna	42

Carmageddon

Az alapötlet talán a Quarantine és a Destruction Derby összegyűréséből pattanhatott ki: voltaképpen autóverseny: a lényeg, hogy minél több gyalogost, hatlábú öregasszonyt (értsd: járókerettel totyogó mamócát), punkot, utcalányt, nyakkendőös üzletembert, apócat, tehenet (!) döngölj az aszfaltba!



24-25

Ecstatica II

Igeretemenhez híven beleástam magam az Ecstatica II-be, s még kell mondanom, közel az ellenkezőjére fordult eleinte még kelvező véleményem.



Strife

A Strife nem más, mint egy elég jól



sikerült Doom klón. Hála istennek, most elmaradtak a pocsék minőségű digitalizált demo videók (bár mostanában ebből is láttunk néhány jót...), helyüket igényesen kivitelezett rajzolt képek váltották fel, s a kerettörténet is elég kultúráltra sikeredett...

12-13

26-27

Power F1

Gazdagabbak (?) lettünk egy újabb Formula 1-es autóversennyel, amely elsősorban a gyors, és nem annyira a biztos kezű pilótáknak szól. Előre bocsátom, hogy a Power F1 – már ami a látványt illeti – tetszik: ettől függetlenül le kell szögezzem, hogy nem rajongok túlzottan az Arcade-jellegű versenyzésért.



Következő számunk 1997. május 8-án, csütörtökön (az IFAB0-ra) jelenik meg

PC-X Számítástechnikai Magazin - megjelenik havonta
Kiadja az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.
Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető igazgató
Főszerkesztő: Bognár Ákos (Mr. Chaos); szorgos kéz: Iván Csilla; általános hőzöngő: Spányik Balázs (The Richfielder); pacsirta: Trautmann Balázs (Trau); Művész Úr: Sütő István (Süti); címlap: Kondákor László; tördelés: Gazdag Erzszi.
A szerkesztőség címe: 1012 Budapest, Márvány u. 17.
Postacím: 1537 Budapest, Pf. 386. Web oldal: WWW.IDG.HU/PCX
Telefon: 156-0337, 156-8291, 156-0691
Előfizetés, rossz CD-vel kapcsolatos probléma: 321-es vagy 322-es mellék. Szerkesztőség: 316-os mellék.
Telefax: 156-9773, e-mail: PC-X@IDG.HU

Előfizethető a kiadónál közvetlenül postautalvánnyon, valamint átutalással az IDG MKB 10300002-20328016-70073285 pénzforgalmi jelzőszámra.
A lap ára 695 Ft, a negyed éves előfizetés 1245 Ft, a fél éves 2490 Ft, az egy éves 4980 Ft.
Hirdetésfelvétel: IDG Ker. Iroda és a szerkesztőség
Nyomás, kötészet: MESTERPRINT KFT.
Felelős vezető: Szilágyi Tamás
A megrendelés száma: 97.0151
HU ISSN: 1218-358X
Terjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt., a Hírker Rt., az alternatív terjesztők és a számítástechnikai szaküzletek

A PC-X-ben megjelenő anyagok bármilyen módon való felhasználása csak a kiadó előzetes engedélyével lehetséges. A megjelent hirdetések tartalmáért és a CD-n található programok működéséért a szerkesztőség nem vállalja a felelősséget.

TARTALOM



Duke It Out D.C.

Nem, még nincs vége... Azzal, hogy végigjátszottad a Duke Nukem 3D első három szintjét, majd megvetted az Atomic Editiont, és azt az újabb szintet is végignyomtad, még mindig nem lehetsz elégedett – a földön kívüliek továbbra is szipolyozzák a földlakókat.



Outlaws

Na, csakhogy! Végre kiadta a LucasArts az első játszható demót, amit feltettünk a CD-re. Az egyik, 3D lövöldözős pályát játszhatod – ezen kívül még további ötleték is lesznek a végleges kalandjátékban!

Carmageddon

Nem vagyunk hülyék, nem véletlenül került ugyanaz a játék a Tartalomjegyzék mindkét oldalára – csak fel szeretnénk hívni a figyelmeteket erre a nagyszerű akciójátékra. Az első pályán játszatsz vele 4-5 percen át... Gyenge idegzetűeknek nem ajánlott!



Need for Speed 2

Sajna még csak egy előzetes animációt találtunk, de hamarosan demo is elérhető lesz, illetve a végleges játékot nagyon ígérgetik már...

Cikkek a CD-n: Blood shareware végigjátszás, Tomb Raider teljes végigjátszás, Dragon Lore II végigjátszás (folytatás), Versailles 1685.

Játszható demók: 4th Generation, Blood, MTV's Beavis & Butthead in Little Thingies (bővített kiadás), Carmageddon, Crush Deluxe, Duke It Out D.C., Katharsis, Leningrad 2, Lose Your Marbles, Meat Puppet, Muzzle Velocity, Outlaws, Power F1, Pyramid, Shivers II, Space Rocks 3D, Richard Carr's Treasure Island.

Előzetes: Comanche 3, Need For Speed 2, Quake Mission Pack 1-2, Hasbro Scrabble.

Dr. MIDI: Techno Maker (!), Music Studio.

Mozi: LiarLiar, Michael, Empire Strikes Back és Return of the Jedi.

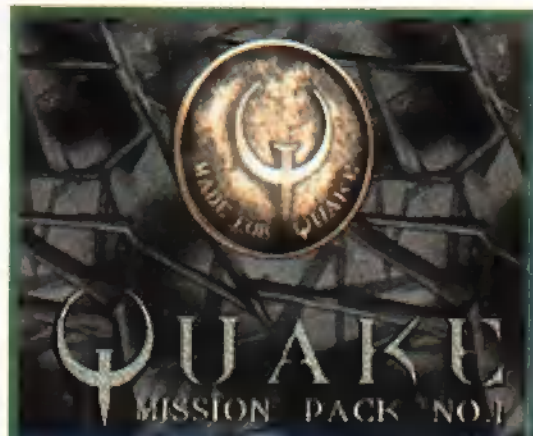
Mélyvíz: Corel 7, Delphi 2, Quarterdeck Fix It, SWAG 97 február, PC-X USER 4, Creative Labs, HP, Gravis driverek, Microsoft apróságok.

Másvilág: Pergamen, Tapír, X-Music, Biohazard koncertélmény, Aerosmith CD-Extra

Multimédia: Comdic, Gubble, Magic 3D Coloring Book.

Olva-sok: rengeteg általatok beküldött zene, játék, segédprogram!

Shareware: sok-sok utility, köztük vírusölők, grafikus programok, képnézegetők, Internetes dolgok.



Botrány! Skandalum!

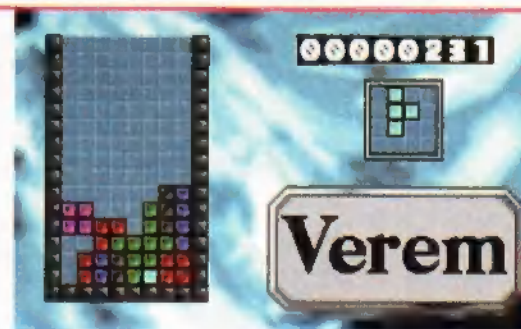
Az elmúlt hónap élen járt a cégek közötti viszályok kiélezésében. Az egyik főszereplő, az angol GameTek váratlanul piacra dobta az amúgy is kétes előéletű Battlecruiser 3000AD európai verzióját anélkül, hogy egyeztetett volna az USA-ban dolgozó fejlesztőkkel. A készítőik válaszul bejelentették: nem támogatják a kiadott verziót, és a visszacserélésére szólították fel a vásárlókat. Pár nap elteltével könnyes összeborulásnak lehettünk tanúi: szent a béke, így a közeljövőben megjelenő új, átfogó patch mégis működni fog az európai verzión.

Az Activision gondozásában jelent meg a Hipnotic által készített Quake kiegészítés, amelynek dobozán valami ilyesmi olvasható: „A Duke Nukem 3D készítőitől”. Erre rágott be a 3D Realms, mondván, összesen három régi emberük dolgozik a Hipnotic-nál, s közülük is csak egy munkálkodott a Duke-on, ezért követelik a játék visszahívását a piacról. Az Activision ehelyett újabb sajtóközleményt jelentetett meg, egyre durvább állításoktól. A 3D Realms nem lát a pipától, és ahány fórumon csak lehetett, mindenhol kikéri magának az arcátlan hazugságokat.



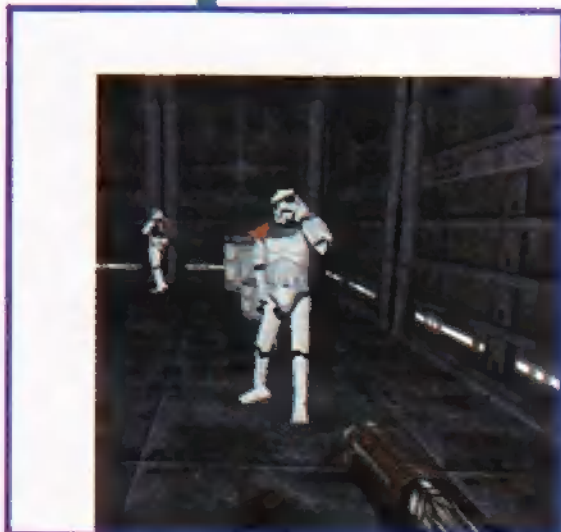
Game Box

A hazai Cybertech Studio (Levélcímük: 1152 Budapest, Dugonics u. 56.) megelégette a Pentiumos játékokat, és Games Box néven 9 apró programcskát (PigTris, Hanoi, Tic-Tac-Toe, Mastermind, Poker stb.) adott ki. Az egyszerű kivitelű, mindössze két megát foglaló játékcsomag akár egy 386-oson is elfut DOS alatt, s a programcsomag ára is hasonlóan kis rendszerkövetelményű pénztárcát igényel.



Érik az Alma

Aprócska hír, hogy a Macintosh alapú operációs rendszerek piaci részesedése folyamatosan növekszik a x86 (tehát PC kompatibilis) kárára. Jelenleg 89%-11% a PC javára, de az elmúlt három hónapban 3 százalékpont erősödött a Meki... Mi lesz veled, szegény kicsi PC... :-)

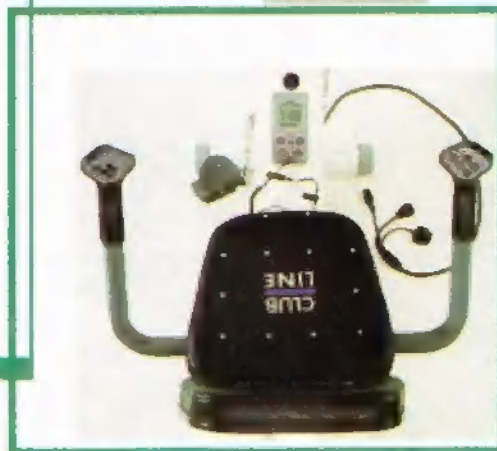


Csúszik a Lucas Arts

Hölgyeim és Uraim, kérem kapaszkodjanak meg vagy üljenek le, rossz hírrel kell, hogy szolgáljak! Egyrészt a Land of Lore 2-re még sokat kell várni, mert csak a nyár végén készül el, valamint az X-Wing Versus Tie Fighter is csúszik, bár nem sokat: várhatóan április közepén jelenik meg. A Jedi Knight (Dark Forces 2) is várat még magára, talán két hónapon belül lesz olyan állapotban, hogy előzetest közöljünk.



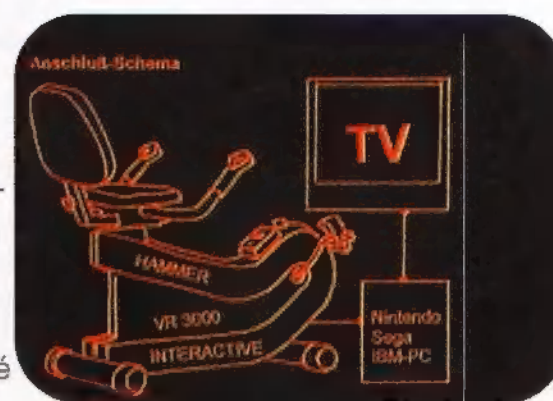
Cyber-cikli



Vége a monitor előtti lustálkodásnak, a tunya joystick rágatásnak! Itt a gamepaddal egybeépített edzőgép. Az ötletes szerkezetet egy újsághirdetésben láttuk meg, teljes változában a Video-Ker Kft. József körút 25. szám alatti üzletében tekinthető meg. Ránézésre nem sokban különbözik egy komolyabb szobabiciklitől – a PC-X hasábjain a kétféle „szakított” gamepad miatt mutatjuk be, ami a karfákon helyezkedik el. A kutyü a saját fedélzeti számítógépén keresztül képes

kommunikálni SEGA, SNES játéggépekkel, de a legfontosabb, hogy a PC gameportjára is fel lehet aggatni. Amennyiben a sportoló lelkületű játékos rákötí a gépére – bizonyos feltételek teljesülése esetén – egy kétgombos gamepadet vehet használatba.

Kétféle edzőmódot kínál a gép: akció- és futamjátékként hivatkozik a programokra. Az akciójátékok esetében csak akkor működik a gamepad, pontosabban csak akkor továbbítja a jeleket a fedélzeti computer, ha az előre beállított sebességen vagy annál gyorsabban tekeri a játékos a pedálokat. A futamjátékoknál sokkal poénosabb a helyzet, a tekerési sebesség függvényében adja a számítógépnek az utasításokat: előre jelet (gyorsít), ha gyorsabban vagy a beállított értéken hajtják, illetve hátra jelzést (fékez) lassú tekerés esetén (szívesen megnézném Chaost így Screamerezni).

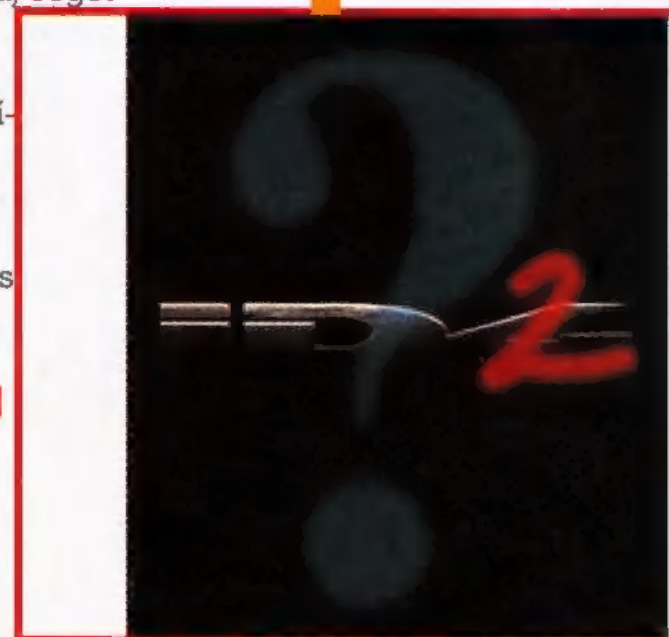


ID Software?

Március az átigazolások hónapja volt a játékiparban: emberek jöttek, mentek, új cégek alakultak. Alig telt el pár nap az id Software-nél (Doom, Quake) azután, hogy a grafika programozás egyik guruja, Michael Abrash, otthagya őket (visszamegy a Microsoftba!), újabb sajtóközlemény (vagy pletyka?!) látott napvilágot. Eszerint az id összes (!) alkalmazottja kilép, majd egy új céget hoz létre id2 néven. Reményüket fejezik ki továbbá, hogy sikerül engedélyt szerezniük a saját Quake engine-jük további felhasználására. John és Adrian Carmack szerint „az új cég létrehozásától frissnek és megtisztultnak érezzük magunkat” továbbá „minden jót kívánunk az id-nek, ugyanakkor örülünk, hogy elválnak útjaink.”

Az ember azt hinné, hogy ez egy április elsejei tréfa. Szerettünk volna valami jópofa képet mellékelni az id-ről, ezért elmentünk a weblapukra. Azaz csak mentünk volna, mert épp nem működött! Ennél is érdekesebb, hogy az id2 bejegyzett domain névnek tűnik, és a böngésző megtalálja a címet, bár még nincs ott semmi. Akkor most mi van, mégse pletyka?

Schuerue



Bug Explorers

A piacon egyelőre elég kevés olyan program van, amely elé nyugodtan odaültethetjük csemeténket. A VAR Computertől (Tel.: 22-22-827) kölcsönkaptott Bug Explorer egyike ezen keveseknek: többórás szórakozást kínál 4-től 12 éves gyerekek (és persze TRÍ) számára. A program a rovarokat mutatja be részben rövid filmekkel, részben pedig mókás játékokon keresztül. Egy bökkenő van csak, mégpedig az angol nyelv ismerete, ami esetleg csökkentheti az élvezetet, azonban akad bőven olyan játék, mint például a bogárszínező, a zongora vagy a memória, amihez nem szükséges a nyelvtudás. Nem kell hozzá erőgép, elmegy a régi Windowson is, szép, színes, aranyos. Utód híján majd én játszom vele.

Ígéretemhez híven beleléstem magam az Ecstatio II-be, s meg kell mondanom, közel az ellenkezőjére fordul eleinte még kedvező véleményem. Igazából 3D grafikájú, több száz kamera beállítást használó RPG-akció-kalandjáték – mégsem lehet ugyanúgy fejleszteni a karaktert, mint például a Diabloban. (Zavart, hogy a fegyvereken kívül szinte minden ideiglenes. Ha találunk egy pajzsot, az néhány percen belül eltűnik, és marad megint csak védelemnek egy bőratléta.) Egy-két pozitívum is akad azért, például elég jó a hangulata és rengeteg ellenféllel találkozhatunk, valamint a grafikája, ez az érdekes 3D megoldás sem rossz.

Készítői büszkék a csomó kamera-beállításra, engem viszont nagyon zavart. Sokat használja a felső kameraállást – az tényleg sok információt ad, de nem lehet eléggé átlátni a szintkülönbségeket, rá-

adásul komplikált a zsebpiszok méretű hőssel így hadakozni. Néha nehéz megpillantani egy lépcsőt, vagy fordítva, néha leléphetünk a várfalról, mert azt hittük, hogy egy lépcső az, pedig csak a három emelettel lejjebb levő szénakazal volt. Ez is egy a sok idegesítő tulajdonsága közül: hősünk mindenfajta prölkodes nélkül megmászza a méteres várfalat is, büntudat nélkül zuhan ki a várakba, hogy ott a saját vérével nyalhassa föl a földöt, amikor azonban előtte van egy boka magasságú ablakmárkány, rájön a reuma. Ettől aztán teljesen páblót fogtam. Csomo helyen szerepel a játékban valami átlátszó "terület" a falakon. Ezt végig nem tudtam megállapítani, hogy mi csoda. Üveg nem lehet, mert még akkoriban nem volt, legalábbis nem ekkora, ha pedig pókháló, akkor a grafikusokat le kéne váltani. Mindenesetre nem hánlanak, úgyhogy nem kell velük törődni. A másik grafikai problémám a kövek formája, mert úgy néznek ki, mintha sóderből gyúrták volna össze. Kis gömbölyű izéknél vannak, teljesen meghatározhatatlan az alapanyaguk.

A mozgás részletes és szépen animált, bár nem értem, minek nyargalászik állandóan. Ugyan átérzem a főhős problémáját, hogy most rabol-

ták el a csaját, de azért nem kéne mindig futkározni. A játék hővelkedik a magas helyszínekben, ezért vigyázni kell magunkra, mármint, hogy le ne essünk. Na mármost ilyen ponton nem ajánlatos ugrálni, bár "izlések és pofonok"... Bár ez általában pozitívum szokott lenni (ebben az esetben nem találom



annak), rengeteg helyszín között lehet barangolni. De mindegyik ugyanolyan, nagyon nehéz őket megkülönböztetni, és még nehezebb visszaemlékezni rá, hogy hol van az, amit pillanatnyilag keresünk. Továbbá már golyózott a szemem a különféle várfalaktól és várszobáktól és vartornyoktól és mindentől. Egyszerűen idegesített, hogy egyik szűk szürke szobából a másikba megyek át és mindenhol veres hullák kísérik utamat.

A preview megírása óta, ha lehet, még jobban megutáltam a pókokat. Iszonyatosan idegesítenek – ha észre is veszi az ember, hogy felé tart az egyik, már nincs ideje kitérni előle, és ha egyszer elkapott, igen nehéz kimászni a karmai közül (persze egy-két suhintással kivégezhető). Aztán ott van az a bájos kisember, aki max. akkora, mint egy jól termelt körte, mégis akkorákat tud ütni, mint egy tejkalapács. Nagyobb testője egy közepes testalkatú emberke, de ez egy kicsit erősebbet üt. Minden sarkon találkozhatunk a zöld emberkével, különféleképpen feltegyverezve. Most jön a kedvencem: kabó úgy néz ki, mintha valakinek nem lett volna zsebkendője, mégis rájött a füsszenhetheték a vár közepén és eleresztette csak úgy a vakvilágba. A lélek életre kelt és életcéljait azt tűzte ki, hogy enyem tavarjon. Ugyanakkor nem zölden, hanem vörösén kezd vérezni, ha elbanunk vele. Találkozhatunk még egy-két ember formájú púpossal is, hatalmas bárdokat cipelnek a



ECSTICA II

hátukon és azokkal szeretnék elrontani a napunkat. Akad még egy pár nagyobb falat, például egy lebegő, vörös szem, ami két hosszú karját használva szeretne bennünket megrontani. Nagyon jól néz ki, amikor elpusztul, ugyanis egy hatalmas pukkanással felrobban és összeesik.

A játékról alkotott összvéleményem: rossz. Nehezen befogadható, nehézkes, unalmas, bizonyult stb. Az első néhány másodperc után beleszerettem, majd secpérc alatt meguntam.

El Capo
elcapo@idg.hu

Egy mélylységes ellenvélemény

Tanult kollégáimnak rossz napjai lehetnek mostanában, valószínűleg a sok bagolyuhogás miatt lehet, hogy ennyire frusztrált. Mindössze pár órácskát játszottam az Ecstatica 2-vel, mégis kedvező benyomást tett rám. A grafikája, illetve elsősorban a filmszerű, animációs mozgások nagyon életszerűvé teszik. Amire El Capo célzott, hogy apró kavicsokból vannak összegyúrva a nagyobb tárgyak, nekem kifejezetten tetszett. Két évvel ezelőtt, mikor az Ecstatica első rész elkészült, boldogan fedeztem fel az amigás időkben ismert „uob”-technikát. Lényege, hogy a vektorgrafika meghatározó vonalait babókból, vagyis különféle méretű gömböcskékből („nullikból”) állítják össze. Logikus, hogy a vektoros összetétel miatt a mozgásfázisok szinte tökéletesek, egy az egyben azt adják vissza, amit a grafikus, a karakter-animátor elképzelt. Szerintem ilyen szempontból az Ecstatica 2 tovább javult, s már-már a renderelt képek közelébe került. A helyszínek változatosak, igaz, talán kicsit unalmasak a színek egyhangúsága miatt. Az ellenfelek és hősünk mozgása azonban gördülékeny, teljesen az az érzésem, hogy élő figurával játszol.

Persze azért engem is idegesített egy-két dolog a játékban: ha már ilyen precíz sok mindenben, ugyan miért teszi ki véletlenszerűen az ellenségeket? Kifejezetten áljás, hogy miután nagy szabadsággal leküzdöttem három zöld nyomoroncot, az életerőm felére csökkent, majd miután fél perc elteltével visszatérek a mézárulás helyszínére, újabb kis mocskok támadnak rám. Tényleg zavaró az is, ahogyan a „háttérgrafikát” megtervezték (végül is nincs háttér, hanem végig 3D-kör-

nyezetben jársz): sok hullából meredezik elő a kardomhoz hasonló fegyver, meg sem vehetem fel, csak feleslegesen izgat. El Capo viszonylag keveset beszélt magáról a játékmenetről. Nem említtette például, hogy a harcok során elvesztett energia apró üvegcsékből nyerhető vissza. Ezek javarészt állandó helyen találhatóak, néha pedig egy-egy ellenfél lekaszabolása esetén kapjuk jutalmul. Nem jöttem rá (talán véletlenszerű), hogy mikor, de egy-egy, vörös üvegcsé felhőrpintése után hangos nyögés közepette meglehetősen vörösre változik hősünk kinézete, s látszik rajta, hogy nagyon beteg. Ilyenkor lehet újabb, jobb minőségű, sárga itóka után nézni, de egyszerűbb visszatérni az előző állást. Ez egyébként az egész játékra igaz: ments sűrűn, mert sokszor támadnak rád annyian,



hogy pillanatok alatt a földön terülsz el. Ráadásul könnyű lezuhanni, pláne, ha még nem szoktad meg az irányítást.

A játék menete amúgy meglehetősen egyszerű: szobákban, termekben, teraszokon, tornyokon barangolsz, ajtókat rúgsz be (három a magyar igazság!), néha elakadsz egy-egy színes ajtóval – ilyenkor természetesen meg kell találni a megfelelő kulcsot. Sok esetben egy-egy rács állja utadat: nézz körül, kell lennie valahol egy vízköpő szerű fejnek, ennek a nyelvét betolva máris szabaddá válik utad. Csapdák is leselkednek rád, a legfinomabb, amikor bátran elmész egy-egy gömböt tartó szobor alatt: a figura megelevenedik, majd feléd dobja a robbanó golyót.



Tényleg nehéz a játékról leírást adni, mert annyiféle helyszínen barangolhatsz, s ezek legtöbbször nem is fontosak a célok elérésében. Aki el tud vonatkoztatni az állandó helyszíneken való, előre meghatározott cselekvésektől, annak tetszeni fog a játék. Kicsit komótosan lehet csak előre haladni benne, elsősorban azért, mert nem tudni, hol mit kell csinálni – nyhén képlekeny a sztori. Nekem kifejezetten felüdülés volt a mostani 3D-renderelt játékok sivatag tengerén, elsősorban azért, mert nagy mozgásszabadságot ad, jókat lehet benne rugdosni, kardolni, és meglehetősen

félelmetes hanghatásokkal adja meg Ecstatica vérgőzös, brutális hangulatát.

Mr. Chaos
mrchaos@idg.hu

Ecstatica 2

Psygnosis

4

Processzor: 486DX2-66 (Pentium)
Memória: 8 MB (16 MB)
HD: 31 MB (100 MB)
Video: VGA SVGA
Op.Rendszer: Win95



Mr. Chaos már napok óta dicséri ezt a játékot. A nevéből arra következtetem, hogy egy 3D Doom klón lesz, ami talán még a Quake-et is megveri. A sejtésem félig beigazolódt. A Blood tényleg egy Doom klón, de sajnos nem jobb a Quake-nél, hiába

A Blood már a nevében is vért ígér. Ennek megfelelően durva is: az ellenfelek vére felfröccsen a falra, majd lefolyik – lyukat üt lövedékünk a falba, és lehet a hullák leszakadt testrészeivel focizni. Viszont hiányolom azt a Duke Nukem 3D ötletet, hogy amikor belementünk a vérbe, lábnyomat hagytunk magunk után, pedig a



bernél ugyanilyen lesz (nálam is detto, megőrültem, annyit elszállt – Mr. Chaos).

A játék erőssége viszont, hogy az ellenfelek ritka kemények és intelligensek (sok esetben a Tegyeingült zombi elkezd menekülni – Mr. Chaos), talán inkább hálózati játéknak tervezték, mint egyszemélyesnek – az Internet segítségével akár a készítőikkel is lehet játszani. Ha valakinek nem elég az az információ mennyiség a Bloodról, ami az újságban (és a CD-n!) van, az nézzen be az Interneten a <http://www.gtinteractive.com>, a <http://www.blood.com> és a <http://www.lith.com> website-okra.

A játék irányítása nagyjából a Duke-ból megszokott. Lehet játszani különféle joystickokkal, egérrel és billentyűzettel – ez

újabb. Természetesen, aki a 3D „emberszimulátorok” szerelmese, az élvezni fogja a Bloodot is. A játék engine-je nagyjából olyan, mint a Duke Nukem 3D-é – valódi 3D játék, de a tárgyak és ellenfelek még 2D sprite-ok a

játék címe sugallaná. A grafika, a zene és a hanghatások átlagosak, persze azért akad pár érdekes ötlet és jó poén.

A shareware verzió jelenleg a 0.99-es verziószámánál jár, a teljes május 23-adika után jelenik meg. Sok javítani való van még a játékon addig, ez a verzió nálam átlagban

percenként meghülyült (volt olyan, hogy tízszer kellett újraindítanom a gépet, amíg egy lépést tehettem). A legáltalánosabb hiba az, amikor valami nem tetszik a programnak, egyszerűen DOS4GW errorral



távolság szerint nagyítva, kicsinyítve. Ez manapság már elavultnak számít, persze ettől még lehetne jó.

kilép (készüljetelek fel, hogy ezek a hibák nagyon meg fogják keseríteni a CD mellékletre felkerült játékot). Más gépen nem tudtam tesztelni a játékot, de ha nálam ennyire hibás, akkor gyanítom, hogy sok em-

Céloztam már rá, hogy a játék kegyetlenül nehéz. Sok gyakorlással persze mindenbe bele lehet jönni, de annyit nem ér meg, hogy az ember hetekig nyúzza. Erre valók a cheat kódok, amiket itt „T” megnyomása után lehet begépelni:

mpkfa	- isten mód
i wanna be like kevin	- isten mód
voorhees	- isten mód
nocapinmyass	- isten mód
capinmyass	- isten mód kikapcsolása
lara croft	- az összes fegyver és végtelen lőszer
idaho	- végtelen lőszer
montana	- az összes fegyver és összes tárgy
bunz	- Akimbo mód
spork	- 200% életerő
griswold	- minden pajzs 200%-ra
keymaster	- minden kulcs
funky shoes	- ugrócsizma
satchel	- egészségügyi csomag
cousteau	- bűvőruha és 200% életerő
onering	- láthatatlanság
calgon	- másik pályára lépés
mario	- másik pályára lépés
eva galli	- falon átjárás
goonies	- teljes térkép
kevorkian	- bevörösödik a kép, majd kifagy a program (?)
mcgee	- elkezdünk lángolni (gondolom ezt poénnak szánták)
krueger	- 200% életerő és elkezdünk lángolni
rate	- a másodpercenkénti képernyőfrissítést jelzi a sarokban
jojo	- részeg mód (ez egy jó poén)

Nem, még nincs vége... Azaz, hogy végigjátszotad a Duke Nukem 3D első három szintjét, majd megvetted az Atomic Editiont, és azt az újabb szintet is végignyomtad, még mindig nem lehetsz elégedett – a földön kívüliek továbbra is szipolyozzák a földlakókat. Egyszerűbben fogalmazva: újabb bórhegyeket vonszolnak le szegény Duke mesterről, ám ezúttal megint egy picit többet kapsz, mint egy újabb pálya.

A Sunstorm Interactive nevű aprócska cég rajzolta át a pályákat, ezúttal Washington formájára: a Duke It Out D.C.-ben az eredetire roppant módon hasonlító környezetben megszárolhatod le kis kedvenceidet. A végleges verzió a hármas epizódot cseréli le (átmenetileg), s ennek megfelelően történet is társul a gyilkolászáshoz. E szerint a hön szeretett Elnököt elrabolják az alienek, majd

kellemesen befészkelik magukat egész Washington DC-be. Feladatod körbebarangolni „Vas Ing Ton”-t, majd megmenteni az Elnököt (arról nem szól a mese, hogy melyik elnökről van szó – egyesek szerint jó néhányat nem is érdemes kiszabadítani).

A kiegészítés valóban csodásan sikerült, készítői nem csupán a meglévő grafikai elemeket használták fel, hanem teljesen új képekkel is találkozhatasz. Az első pályát adták ki shareware verzióban (ezt CD mellékletünkön is felleled –



telepíteni kell, berakja magát az eredeti Duke alkönyvtárába, majd innen egy .BAT-tal indítható), ezen a Fehér Házban tehetsz egy kisebb virtuális sétát. A további pályákon – már ha ismerős vagy arrafelé – régi haverként vigyorog rád a Lincoln Memorial, az FBI Főhadiszállás, a washingtoni metró, szóval egész pofásan átültették a várost Duke alá.

A kiegészítés kiadója, a Wizworks, ezenkívül még



egy 500 pályás gyűjteménnyel is meg kívánja hódítani a pénztárcádat, a Duke!Zone-nal. Ez már a „kommerszebb” fajta válogatás, amiért 35 dolcsit kérnek – remélhetőleg itthon is kapható lesz majd. Mivel a Shadow Warrior, a várva várt „Duke folytatás” (ami egyáltalán nem lesz az, csak éppen a készítő, a 3D Realms ugyanaz) már a küszöbön kaparássza az ajtónkat (bár ez még akár hónapokat is jelenthet), még utoljára beindítunk egy kis Duke-lázt – a Duke It Out D.C. mellett találsz jó pár Duke pályát is a CD-n. A Shadow Warrior szupernek ígérkezik (erre jó példa a Blood, amit hasonló „motorra” építettek), úgyhogy még most játszd ki magad a Duke-kal utoljára, mielőtt végleg feledésbe merülne!

Mr. Chaos
mrchaos@idg.hu

1685: XIV. Lajos már három éve a Versailles-i palotában él minisztereivel és tanácsadóival, körülvéve magát a reneszánsz és a barokk kor legkiválóbb mestereinek festményeivel, műtárgyaival. 1685 június 21-én Monsieur Bontemps, a Napkirály legbensőbb munkatársa egy merénylet előkészületeit fedezte fel. Neked, Lalande-nak adatott meg a lehetőség, hogy a király életét megmentsd. Egy teljes napod van arra, hogy megkeresd és hatástalanítsd az időzített bombát, mely Lajos életét fenyegeti. Képes vagy rá? Ha igen, az alábbi sorok nem neked szólnak. Ha nem, itt áll Jon Lalande június 21-i naplója, okulj belőle...

A király ébredése
Miután Alexandre Bontemps változta a helyzetet, elhagytam a király hálótermét. Egy másik szobában, Jacobo Bassano „Vacsora Emmausnál” című örökéletű festménye előtt négy vázát pillantot-

tam meg, melyek egyikében egy kulcs lapult (small key 1). Innen a Bassano Antechamber felé vettem utam, s nem is hiába, hisz találkozhattam minden idők egyik legnagyobb festőjével, Charles Le Brunnal. Beszélgetésünk végén megígértem, amennyiben megtalálom az elveszett metszeteit, azonnal felkeresem a Salon of Warban. Az alagsorban, miután elhúztam a függönyt, végre szétnézhettem. A két szekrényben két érdekes dolgot találtam: egy ollót és egy lázító hangú levélkét, mely a művészeti vezető ellen intrikált. Visszatértem a „kiskulcsos” terembe, majd örömmel vettem észre, hogy az eddig zárt ajtó immáron átjárható. A lépcsőház egy dolgozószobában végződött. Az asztalról felvettem a tiszta papírt, majd az olló segítségével feltörtem a sarokban megbúvó faláda zárját. A ládában csak egy üresnek tűnő papír várt, de mikor a gyertya lángja mellé helyeztem, feltűnt az első rejtélyes üzenet: The Hawk and the little birds. Visszatértem a „kiskulcsos” terembe, ahonnan már nyitott út vezetett a király hálótermébe. A kacskaszemű ajtónálló amint meghallotta, hogy Alexandre Bontemps már várja a jelentésem, szélesre tárta az ajtót...

Az ébredéstől az Udvari Tanácsig

Miután a Királyt kellőképp kifésülgették (akár én a kutyámat) és szépen felöltöztették, elhagyta a szobát. A király hálótermébe siettem, ahol Alexandre Bontemps már várt. Megkért, hogy Marquise de Montespannak adjak át egy üzenetet, hogy Lajos a délután folyamán



találkozni kíván vele. A Bassano Antechamberen keresztül vezetett az út a Guards Roomon át a First Antechamberhez, ahol a Marquise lakott. Az ajtónállónak (ez is kacskaszemű) átadtam az üzenetet, majd biztos ami biztos alapon megmutattam neki a lapot, amit az alagsorban találtam. Meglepetésem a tetőfokára hágott, mikor azt mondta, ő is talál egy hasonló papírt, s kezembe nyomott egy lapot, aminek az alján titokzatos számok virítottak: The 1-7-5-12-11-13 the 31-25-26-17-20. Amilyen gyorsan csak lehetett, visszamentem Alexandre Bontempshoz, s megmutattam neki az összes papírt, ami csak nálam volt. A fal mellett álló szekrényben találtam egy gyertyát és egy kulcsot, mely hatásosnak bizonyult a „kiskulcsos” teremben álló két szekrényhez. Kinyitottam őket, de csak az egyikben találtam hasznos dolgot, mégpedig Le Brun metszeteit. Útban a Salon of War felé, belebotlottam a Monseigneur-ba, a király fiába, akinek megmutattam felfedezésemet. Hálája jeléül kivett belőle egy-két metszetet, de tett is bele egy másikat. Charles Le Brun örömmel fogadta elveszettnek hitt műveit, de az egyik metszetet visszaadta, az nem az ő munkája. A mellette árválkodó palettáról egy kevéske drappal összekentem a megmaradt képet, s feltűnt a következő rejtélyes üzenet: The ducks and the Spaniel. A Tükör Teremben Monsieur Bontemps fogadott, s mikor megmutattam kutatásom eredményeit, megdicséért.



LES 1685

■ Tanácstól ■ miséig

Utam a Salon of Abundance-ban kezdődött, ahol a svéd örök egyike Monsieur Bontemps írásos engedélye nélkül nem engedett át. Kénytelen voltam a Salon of Diana felé haladni, ahonnan egy biliárd dákóval gazdagabban léptem ki az Ambassador's Stairchase-re. A lépcsők tövében egy svéd ör állta utam, s miután megtudta, hogy Alexandre Bontemps megbízottja vagyok, odaadta ■ Salon of Apollo eddig kinyithatatlanak bizonyult tápétaajtájának kulcsát. A rejtekajtó mögött egy elágazás fogadott, ahonnan egy hosszú folyosó ■ Salon of Marsba vezetett. Éles szemem azonnal felfigyelt egy apróságra: valaki a szekreter fiókjába tett valamit. Az udvari zenész rezidenciája volt ez ■ hely, s mielőtt beszédbe elegyedtem volna vele, a sarokban álló kottákat vettem szemügyre. Az



ötödik vagy hatodik kottalap felkeltette gyanakvásom, ezért eltettem, bízva Jean Baptiste Lully szakértelmében, hátha megtudja fejteni ■ rejtélyes jeleket. Sajnos ■ zenésznek, elmondása szerint, túl sok feladata van, így nem ért rá. Felajánlottam a segítségem, szinte sejtettem, hogy erre megy ki a játék. Azt mondta, ha megkeresem Jean Racine-t, s megkérdezem, hogy egy bizonyos mű első szava „emberek”, vagy „férfiak” (de ez angolban jön ki jól...), akkor lehet szó arról, hogy értelmezi ■ kottát. Szerencsére Racine-t könnyű volt megtalálni, az Ambassador's Stairchase tetején beszélgetett egy hölgygel. Megadta a választ (nem árulom el, kérdezd meg Te is), majd futottam vissza Jean Baptiste-hoz. Nagyon gyors lehettem, ugyanis

a zenész még nem készült el az elemzéssel, így visszaküldött, hogy tisztázzak egy újabb félreértést. A választ mintegy két percen belül szállítottam, s végre kézbe kaphattam ■ kottát. Már meg sem lepődtem, mikor egy újabb rejtélyes üzenet látott napvilágot a két C-dur meg miegymás között: The Cats and the Rats. Irány ■ friss levegő! (Persze előtte ■ szekreterből kivettem a zenész által odadugott kiskulcsot.) Az udvaron Bontemps fogadott, s mit ne mondjak, nagyon örült hatékonyságomnak. Elsírtam abbéli bánatom, hogy nem engednek be egy szobába az engedélye nélkül, mire egy lepecsételt írást húzott elő valahonnan és odaadta. Mielőtt a tiltott szobába léptem volna, felkerestem a Salon of Wart, és az ott álló asztalról felvettem az ottfelejtett széndarabot és papirost. Az ör készségesen kinyitotta előttem az ajtót, és beléptem ■ terembe. Odabent csak egy asztal állt, a fiókjában

egy érmegyűjteménnyel. A szén és a papiros segítségével „lefénymásoltam” az érméket, s a Salon of Dianában tanyázó herceghez vittem. Nagyon boldog volt, s ráírta az érméken szereplő királyok nevét ■ lenyomatok mellé. Ezt követően Marquis de Croissy-hoz mentem, aki elvette tőlem ■ papírt és egy ebédmeghívás után elbocsátott. Végre nyitva találtam az Ambadance Terem eddig zárt ajtaját...

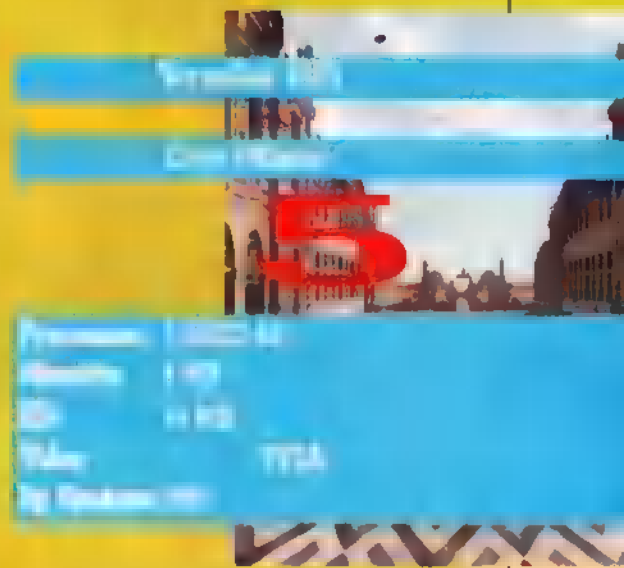
Nos, az újságba ennyi... A Cryo programozói 25 óra játékidőt jósoltak ■ stuffhoz. Az az igazság, hogy a Versailles 1685 nem elsősorban és kizárólag kalandjátéknak készült,



hanem történelmi segédeszköznek és multimédiás időgépnek, hiszen teljesen realisan ábrázolja a Napkirály körül forgó legismertebb udvaroncokat (korabeli festmények alapján teljesen élet-hűvé varázsolták őket), valamint az új Omni 3D rendszerrel korlátozás nélkül járhatjuk be a Versailles-i palota korhű rekonstrukcióját. Beépített lexikont is találsz, kiemelten az 1642 és 1718 közötti időintervallumra vonatkozóan, s több mint 200 festményt is bemutat. Egyetlen hátrányaként a kevés (illetve túlságosan egyhangú) zenét, valamint a zajhatások teljes mellőzését tudom felhozni, bár a mintegy 40 percnyi barokk zenétől így is hullani kezdett a hajam... Hiába, akkor még ■ létezett hegesztés...

■ érdekel ■ teljes leírás, olvasd tovább ■ CD-n!

Jon



MIXIM

1092 Budapest, Erkel u. 13/A. Tel.: 217-8762, fax: 218-5099
 1085 Budapest, József krt. 36. Telefon/fax: 210-2800
 Kérje részletes ártisztánkat üzleteinkben vagy levelezve
 az Interneten: <http://www.mixim.hu>
 Az árak a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák!

Legfrissebb CD-újdonságainkból:



Multimédia integrációk teljes választékát ajánljuk

SBC 4*4x seb. CD-ROM drive IDE	14.400,-
Sanyo 3*6x seb. CD-ROM drive IDE	15.800,-
Sony 8x seb. CD-ROM drive IDE	17.800,-
Acer 8x seb. CD-ROM drive IDE	15.900,-
Acer 12x seb. CD-ROM drive IDE	18.900,-
Panasonic 12x seb. CD-ROM drive IDE	19.900,-
Acer ES61888 3D Stereo hangkártya	6.990,-
Acer DC3-309 hangkártya (waveable)	7.990,-
Soundblaster 16 PnP OEM	11.800,-
Soundblaster 32 PnP	17.200,-
PowerBeat 2x5W aktív hangdoboz	2.180,-
2x60W aktív hangdoboz	3.240,-
2x120W aktív hangdoboz	5.340,-
Thunder Roar aktív hangdoboz	3.980,-
2x240W aktív hangdoboz	6.900,-
GVC 14400 bps faxmodem, külső	10.800,-
GVC 33600 bps faxmodem, belső	15.400,-
GVC 33600 bps faxmodem, külső	18.200,-

MAXületett!

3D Studio MAX
 Kiadta az Autodesk, Inc. Széchenyi krt.
 53. 1136 Budapest, Tel: 51-386-711
info@autodesk.net, <http://www.autodesk.net>

Aurum = Boca
3D Studio MAX

hangkártyák és kiegészítők

GRAVIS

PC CD-ROM SHOP nyílt KISPESTEN!

Címünk: Bp., XIX. Eötvös u. 3. (A Kossuth térnél az üzletközpont végén)
Telefon: 157-09-37, 06-30-548-834 vagy 06-30-343-369

Óriási választék, a legújabb játékok, a legkedvezőbb árak!

NYITÁSI AKCIÓ! TAGSÁGI CSAK 3.000 Ft

(ÁFÁ-val)

Az ár 10 %-áért kipróbálhatod a CD-t.
Törzstagoknak további kedvezmények.

TEL.: 157-09-37



Külső HDD csatoló!

Egyszerű és gyors megoldás ideiglenes AT BUS-os egységek csatlakoztatására.

ÁRA a kábelkészlettel
együtt **CSAK 1.600 Ft.**

További szolgáltatásaink:
SZOFTVER FEJLESZTÉS, ADAT ARCHIVÁLÁS.
CD írás 20 perc alatt 500 Ft-ért

MULTIMÉDIA
SZOFTVEREK
50% OS KEDVEZMÉNY A
WIZARD'S
EUROPARK-BAN!
BOWLING
VIRTUAL REALITY
AUTÓ- ÉS
MOTORSPORTJÁTÉKOK
ÉTELBAR

EZ A KUPON 2 TOKENT ÉR
1997. ÁPRILIS 30-IG,
HA 4-ET VÁSÁROLSZ
A WIZARD'S EUROPARKBAN!

CSAVARMENET

A VAR Kft.-től már megszokhattuk, hogy mindig eredeti ötletekkel rukkol elő. Felismerve a multimédia piac kínálta lehetőségeit és annak hiányosságait, egy olyan CD-vel jött ki a piacra, amely egy eddigi űrt tölthet be. A sok Játék-, shareware-, demo-, nyelvi-, ismeretterjesztő-, tudományos-, stb. CD-k közül ezidáig hiányzott egy olyan magazin jellegű CD, amelyen a család minden tagja találhat magának való témát.

Az évente 2-3-szor megjelenő magazin olyan témákat próbál felölelni, amik az adott időszakban megfelelő aktualitásokon kívül (pl.: Novell stb.) az év bármely más hónapjában a család hasznára válhat (pl.: Családjog, Lakásvédelem stb.). Ezen rovatok legtöbbjét rendszeressé akarják tenni a későbbi kiadványokon is. Az első szám tartalmából külön kiemelést érdemelnek a Bécs melletti Szafari parkról található információk. A rövid filmek, képek, térképek, hasznos tudnivalók, árak mellett lehetőség nyílik megnyerni a család belépőit egy TOTO helyes megfejtésével. A család férfi tagjai a legsikeresebb autó típusok között böngészhetnek, az igazán szakavatottak pedig a Novell legfrissebb javításaihoz juthatnak hozzá. A fiatalok audiotracken hallgathatnak zenét, valamint egy zeneíró versenyen is részt vehetnek.

A CD, mint egy mini-internet, Netscape Navigátor program segítségével böngészhető, mivel HTML formátumban íródott, sok képpel, zenével, videókkal. Ehhez a Netscape Navigator 3.0 Gold verzióján kívül a 4.0 béta verzióját is ki lehet próbálni.

A magazin árát tudatosan úgy alakították, hogy egy szerényebb jövedelmű család is egy nyers CD árért több mint 600 Mb hasznos információhoz jusson. Az 1.490,- Ft-os végfelhasználói bruttó áron a VAR Computer üzletén kívül (1149 Budapest, Fogarasi út 11/a; Tel.: 22-22-827) az ország számos számítástechnikai boltjában és egyéb terjesztői csatornán lehet hozzájutni.

(x)

Családi Magazin 1997. 1. Szám

Tartalom

Egészség

- Dr. Sümeghy tanácsai a egészséges életmódhoz mindenkinek

Szakácskultúra

- Szilvi fantasztikus receptjei

Autók

- A Suzuki és Daewoo típusainak bemutatása

Folyóirat figyelő

- TOP GUN a repülőgépek szerelmeseinek

- Filatéliai Szemle a bélyeggyűjtőknek

- TESZT Magazin

Szerszámláda

- F-prot angol/magyar nyelvű vírusirtó legújabb verziója

/Win95, Win3.11 a napig használható/

- Master CNE és CNB kollégák által rendszeresített legfrissebb Novell

Javítások

Programbemutató

- Pikk-Pakk logikai játékok

Okoska

- Az ATH Security lakásvédelmi tanácsai

- CD Jogtár Családjog része

Turisztika

- Fantasztikus anyagok a gansemdorfi Szafari Parkról, játékokkal és a szerencséseknek nyereménybelépőkkel

Bölcs Bogoly

- OMIK Ismertető, Közép- és felsőoktatási tankönyvek

- Bemutakozik a veszprémi egyetem

- ClipDic angol, Új Akadémiai Kislexikon

Audió meglepetések

- Spirit Sister együttes bemutatkozó anyaga audio tracken

- Zeneírói verseny a CD-n található Fast Tracker programmal,

érdekes nyereményekkel

Ajándékok

- Szoftvergazdálkodási útmutató, hogy ismerje a lehetőségeit

- Internet kalauz, Netikett, Kommunikációs Szakszótár

természetesen mindegyik magyarul

- Játékkódok

- Besenő Család

Shareware programok, mint például:

- Catalog 1.51 /Win95/ CD-ke, floppykat kommentárral katalogizálni

- Jasc a Center 2.01 /Win95, Win3.11/ multimédia állomány szervező és

lejátszó program, 35féle formátumot ismer

- Fatal Fimes 1.01 /DOS/ rendkívül jól játszható miniautó-verseny

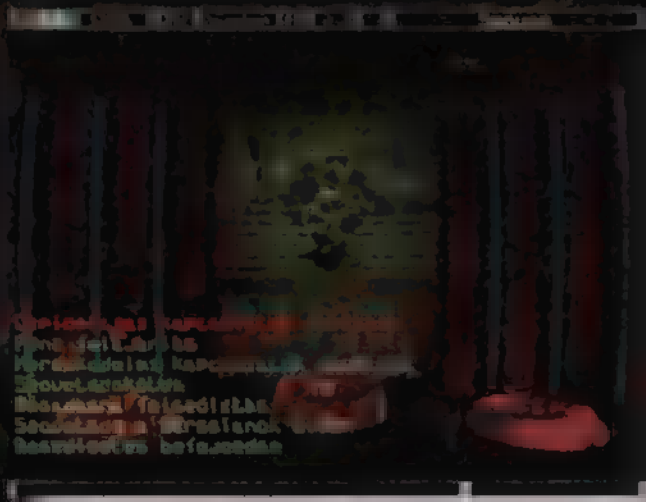
- Jetfighter3 /DOS/ repülőgépszimulátor

- Netscape Navigator 4.0 pre-release

Imperium Galactica

Ahhoz,
hogy Tiéd legyen a világegyetem,
másoknak is lesz egy-két szava!

MEGJELENIK ÁPRILISBAN!



Az első teljesen magyar nyelvű űr-stratégiai játék PC CD-ROM-on

DIGITAL REALITY

Conquest Earth Preview

H ■ az Eidos csapata be-
váltja minden ígére-
tét, akkor ■ minden-
napi stufával kerülünk majd
szembe április környékén.

Bár a történet a már kicsit elcsé-
pelté vált „támadnak az idegenek”
kategóriából való, a kivitelezés és
■ technikai megoldások eszméletlen-
re sikerültek. A szinte már (termé-



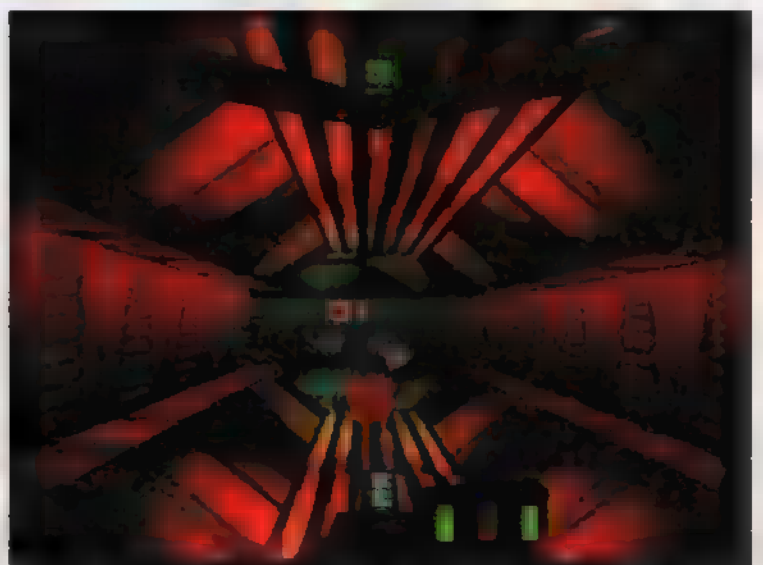
szetesen színes) fénykép minőségű, 65k szí-
nű grafika nem minden napi hangulatot ad a
játéknak. A hangok Real time stereoban csen-
genek, tehát többek között ■ zoomolásnál
hangosodnak/halkulnak. Amit az intelligenci-
áról mondanak, az pedig egyszerűen hihetel-
len. A gép tapogatózó, felderítő támadásokat
indít, s miután megkereste ■ leggyengébb
pontodat, kegyetlenül lecsap. Ha netán sike-
rülne visszavernünk, az A.I. eltanulja től-
lünk a sikeres védekezési módszert, majd
felhasználja ellenünk. Ezek után azt hiszem,
nagyon is szükség lesz a hálózati opcióra,
ahol azonkívül, hogy egymás ellen nyomulunk,
még a gép(ek) ellen is összefoghatunk...

Trau ■ Zong

Terracide Preview

A ■ másik Eidos előzetes
egy afféle Descent-
utánpótlás, igaz, alapo-
san feltupírozva. 3D Akció-
játék lévén természetes,
hogy dugig rakják robbanás-
sal, frenetikus harcokkal,
renderelt animációkkal – a
történetnek megfelelően ■
Föld egyetlen megmenekítője
vagy, aki bátran felveszi ■
harcot a mutánsokkal, akik
valaha maguk is földlakók

voltak. (Meggülyülök az ilyen törté-
netektől – nem lehetne egyszer az
igazat mondani?! „...nem jutott
eszünkbe semmi, de olyan baromi jó
3D rutint írtak a srácok, muszáj
volt játékot csinálni belőle...”) Szóval a game valami olyasféle lesz,
mint ■ Descent I és II volt, azaz
benne ülsz egy monstrum űrhajóban
(nézheted kívülről is magad), ■ ke-
zed ■ joyra tapad, és jó Jedi lovag
módjára lézerezel, mint egy megszáll-
lott. 20féle fegyver akadhat a hor-
godra, 20 szinten nyomulhatsz 7 faj-
ta böhöm nagy hajó belsejében, szel-
lőzőcsatornákon, vízzel teli alagu-
takban, lesz effektus bőven. A saj-
tóanyaggal ellentétben az Eidos PR
irodája ■ tud arról, hogy a játék
futna majd 3D gyorsító-kártya nél-
kül, de én hiszek a papírnak... Min-
denesetre, ahogy ■ képeket és előze-
tes animációkat elnézegettem, nem



árt, ha beszerzel mondjuk egy 3DFX-et, mert
bődületes grafikája lesz ■ Terracide-nak. Az
eredetileg Domark által elkezdett játékban
16-os hálózati opciót is beépítettek, lesz-
nek direkt deathmatch arénák, játszatsz
csapatban vagy magányos farkasként egyaránt.
Hangja ■ mai technikának megfelelően Qsound
3D lesz háttérzajokkal, CD soundtrackekkel –
májusban, ha minden igaz.

Mr. Chaos

Port Game

EGYSZÁMJÁZÁS
eredmény

Idézek a PC-X Magyar Légi, Felszálló számából:
„Szabályok: küldd el nekünk azt a legkezebb po-
zitiv, egész számot.” Az ügyelet elő papírt és
perverz nyelvtani fogak. PC-X féle definíció:
pozitív az, ami nagyobb nullánál (a nulla ugyan-
is nem pozitív), az egész pedig az, amit jól
birkák számolására használhatunk. Vagy látott
már valaki egyútt egyél és csomagtáskával élő birkát?
Micsi, mi még nem...

Félretéve a tételt, nagy szeretettel nyújtjuk át a
teljesen bizalmasan az alábbi úriembereknek
(zárójelben a beküldött számok): R.CS. (-99998),
M.A (0,474) és B.P. (nem illi). Ti hárman voltatok kiug-
róan eredményesek, titeket követ F.J. (jára 4) = neked is
szépen sikerült, közül, ki tudtuk szólni = és P.A. (A =
tíz hexában) = bocs, nem fogtuk meg. Heten küldtél
be a nullát, mint pozitív számot, hmm, viszont igen meg-
nyugtató a 999999999-en! Ezt a szabályunk szándékos-
an megtiltotta, de legutóbbi kiegészítő kérdőjelet ébresztett
bennünk, = lehet, hogy csak túlcordultál?

Kedves játékosok, a feladat nem az volt, hogy minél
viccesebbek legyünk, hanem, hogy beküldjétek nekünk pozitív,
egész számot. Minden eredményes részvevő ellené-
re van humorérzékünk, csak későbbre tartogatjuk = val-
taképpen nekünk is mindegy, mit küldtök be, ha így is
akad megfejtő szép számmal (csak ha már szétvágta az
újságot, legalább értelme legyen, nem?). Így, figyelve
a fenti, jobbra értékelhetetlen műveket, így a sza-
bályoknak megfelelő pályaművek között = értékelve a
legtöbb versenyző pályaművét, háromnál ötre emeltük a
díjazottak számát, és három felsrőfoltuk a díjakat. De
először nézzük a nyerteseket!

A játékot **Tanka János** nyerte a 26-os számmal, második
lett **Szalontai Balázs** a 30-cal, harmadik **Csóke Ferenc** a
35-tel, negyedik **Bartók Sándor** a 42-vel, és végül ötö-
dik **Szabados Zsolt** a 43-mal.

A nyerenyek: a fődíj – mint már említettük – egy
antikolt (amúgy is antik) PC, úgy értem, hogy már XT-
ből) kinőtt 286-os, a Videoton pedig még a háború
előtt (Első vagy Második, már a legutóbbi is emle-
szik rá). Kérjük a tisztelt nyerteseket, hogy küldjék
meg egy időpontot a díj átadására, hozzon magával egy
teherautót is két-három hónap múlva. A második díj
Csilla külön bejáratú pizsamája = szintén személyesen,
a Hilton szálloda nászutas lakosztályában vehető át
pontban éjfélkor. A többi nyertes (és a két első helye-
zett is) egy-egy teljes játékot kap (Rama, Necrodome,
Fl Manager, Need for Speed SE és Deathware programok kö-
zül lehet válogatni helyezési sorrendben extra nyere-
ményül).

Köszönjük a részvételt, a nagy sikerre való tekintet-
tel az IFABO-n előben megismételjük!

TRf

trf@net.hu

Nyertesek!

A Toys of Ancient Gods játékunk
nyertesei (a megfejtés Pierrat volt):

fődíj:

Herczeg Ferenc, Újszász

maxi CD:

Csonka László, Tata

Lénárt János, Siófok

Sáska Attila, Óriszentpéter

Lesztek szívesek békén hagyni?! Ne cikizzen senki, nem fogok Commandozni, sem Conquestezni, autómániás vagyok – legalábbis ami a számítógépes szimulációkat illeti. Ömlengtem már a Carmageddonról, most az Eidos következik: gazdagabbak (?) lettünk egy újabb Formula 1-es autóversennyel, amely elsősorban a gyors, és nem annyira a biztos kezű pilótáknak szól.

Előre bocsátom, hogy a Power F1 – már ami a látványt illeti – tetszik: ettől függetlenül le kell szögezzem, hogy nem rajongok túlzottan az Arcade-jellegű versenyzésért. Azt értem ezalatt, hogy inkább az olyan szimulációt szerettem, ami ténylegesen egy olyan „virtuális” verdát ad a fenekem alá, ami lehető



legjobban megközelíti a valóságot (még ha oly erőket is emészt fel, mint az F1GP – ennek ellenére, itt szeretném meghunyászkodva kijelenteni, hogy minden pampogásom ellenére őt tartom a legjobbnak). Számomra a játék élvezete a kocsi megismerése, állítgatása, az éles helyzetek szimulálása, s nem pedig a többi versenytárs szétkergetése a mezőn.

A Power F1 viszont inkább ez utóbbi kategóriába tartozik: nyomd a gázt, izomból tekerd a kormányt, ha nem takarodik le előled valaki, csak durranj bele hátulról, úgyis ő húzza a rövidebbet! Ez a játéktípus PlayStation-ről megismert, Psygnosis Forma 1-esre emlékeztet – sőt, megkockáztatom, hogy egy ősrégi progi jut eszembe róla. Emlékeztek még C-64-es időkből „A” Grand Prix-ra? Na jó, azért alaposan felfejlődött azóta egy s más, de a játszhatóság érzése hasonló.

Egész pofás a grafika (bár a CD mellékletre felkerült demóban mindössze VGA), sőt mondhatni: állat! Lazán dübörögnek a hangok, a játék gyors, szóval szórakoztató. De ismétlem, csak annak, aki nem Formula 1-es hűség kedvéért csap a kormánykerékre (persze ez nem igaz így, hiszen millió állítgatási lehetőségünk van, de valahogy mégis az az érzésem, hogy mindez csak bohóckodás). Pedig az Eidos nagyon hangoztatja a valódiságot: a FIA engedélyével és licencével készítette el a 17 hiva-

talos pályát, megtalálod majd az „officiális” F1-es adatokat is (az USA verzió több pályát és a régebben kiadott Big Red Racing játékot is tartalmazza). A multi player opció sem hiánycikk, s mint minden jó arcade, ez is tud osztott képernyős, két játékos módot. Ez is azt jelzi számomra, hogy inkább az „erő legyen veled”-féle autókázásról van szó: légy agresszív, ne törődj a vasárnap-i mazsolákkal!

Az irányítással nem lesz gondod, ismeri a legtöbb gamepadet, és a joy-okkal is megbirkózik. A billentyűzet átdefiniálható (bár egy kicsit komplikált), egyébként alapbeállítások közül is választhatsz (jómagam inkább szeretek a kurzorgombokkal játszani, sajna ilyen default

nincs – ha meg beállítod a kurzorgombokat, akkor összeakad a kameraállásokat váltó gombokkal). A játszható demóban a silverstone-i pályán vagy, kapsz „önjáró” sebváltót is, csak a startnál kell neki egyest dugni, és a legtöbb, „más, régről ismert”, automata funkciót is ismeri (persze, hogy a Formula One Grand Prix-re gondolok). Ezeket az F-gombokkal állíthatod:

F1 – segítség a képernyőn ki/be (jelzi, hogy a pálya mely szakaszán vagy)

F2 – ideális útvezetés felfestése ki/be



F3 – perspektivikus ég ki/be (egyszerűen csak scrollozza az eget, vagy el is fordíti mozgásnál)

F4 – automata fék ki/be

F5 – felső info ablak ki/be

F6 – belső nézet (ha már benn vagy, a numerikus billentyűzet 2-es gombjával léphetsz újra ki a kocsiból)

F7 – részletes, 3D tükör, vagy csak a felbukkanó autókat jeleníti meg

F9 – gyengébb grafika részletesség (így indul a program)

F10 – erősebb grafika részletesség (több lépcsőben állíthatod)

F11 – előző kocsira vált át

F12 – következő kocsira vált át

Ezenkívül a numerikus billentyűzetet is használhatod a külső kameranézetek váltásához (feltéve, ha tudsz így vezetni).

És most kritikus, sőt pocskondiázó hangvételekre kapcsolok, mert bármennyire is imádom autózni, nem bírtam 5 percnél tovább. Lévén Pentium 133-on van, mindent maximumra csoltam, aztán uzsgyi! Na ja, persze... Kábé 10 kép másodpercenként, ráadásul a billentyűzet kábé másfél másodperces késéssel tér magához. OK, vissza mindent minimumra (persze maradtam SVGA-ban), tükrök kikapcs, grafika minimumra: felkúsztunk úgy 12 frame-re, s a billentyűzet már csak egy másodpercet várta magára. Így

ERF1

játszhatatlan – talán joyval, esetleg kormányval kevésbé... Sorolom tovább a marhaságokat: ha ütközöl 200-zal, szinte néhány méteren belül leáll, s egyébként is tök hamar lelassulsz, ezenkívül lazán átgázolhatsz bárkin (oké, ki lehet kapcsolni a törhetetlenséget),



alig térsz ki eredeti irányodból. Mindennek tetejébe a sok vezetési információ közepette be-benyom egy-egy Tag Heuer Official Timing reklámfeliratot: szívesen meghallgatnám, mekkorát anyázna Schumacher, ha a szeme előtt percenként felbukkanna e reklám. Ja, és semmi

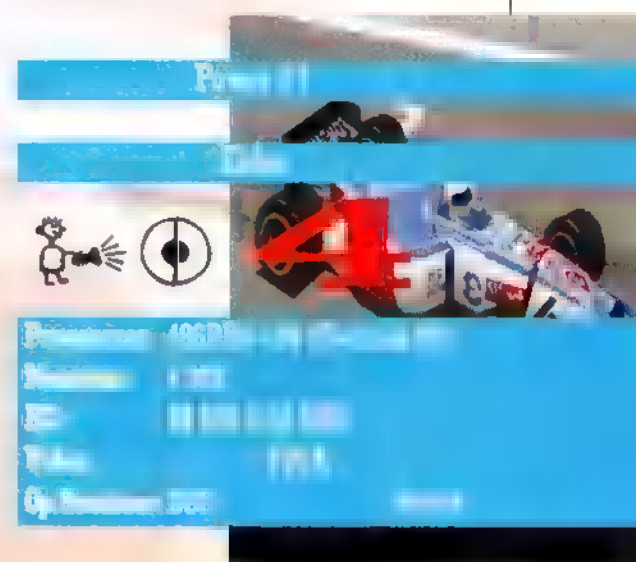
kedvem állandóan animációt nézni, ha vége egy versenynek – gombnyomásra abahagyja ugyan, de így is idegesítő.

Nem igazán barátságosak a menük, zavaró, hogy nem gördül például a pályákat kiválasztó lista, hanem rá kell böknöm a „More...” felíratra. Hibázik az Edit Team-nél: ha lefelé mész a kurzorral, időnként magától átvált edit módba. Nem sorolom tovább, mert ez már személyeskedés, ha így folytatom, szegény programnak azt is fejrónám, hogy PC-re készült...

Azért ne érezd, hogy mindenáron le akarlak beszélni a programról, jó csomó megoldás kifejezetten tetszik. Néhány életszerű dolog: a futam indításakor a piros lámpa felvillanásakor mindenki eszelősen elkezd pörgetni a motorját; ha szembe mész a mezőnyel, előbb-utóbb kizár a versenyből; hatalmasakat zakózhatsz, ha összeakadsz valakinek a kerekével; kanyarokban túlkormányozhatod az autót, és kitör a fenéke; homokban szétpörgetheted a motort, ezeket jól megcsinálták. A grafikát és a hangulatot tekintve

biztos, hogy élményben lesz részed, ha még P166-od is van, talán még játszani is tudsz vele, s ha nem ragadsz le holmi szimulációs igényeknél, kifejezetten jókat lehet vele őrzöngeni osztott képernyővel. Azért ne felejtse el még az F1GP2-t: ha igazi, vérbeli küzdő típus vagy, mindig is a Microprose-féle Grand Prix marad az etalon!

Mr. Chaos
mrchaos@idg.hu



1114 Budapest, Bartók Béla út 2.
Tel.: 161-3361, 06-20-243-517
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek 13:00-18:30, Szombat 10:00-13:00



1144 Budapest, Ond vezér útja 25.
Telefon: 06-30-526-524

Jó programok, jó áron!

Ízelítő árainkból:

11th Hour	4.950
Are You Ready&Alert	4.950
Broken Sword	7.950
Champ. Manager 96/97	5.950
Congo	3.950
Crusader	4.950
Dark Forces	4.950
Gabriel Knight 2	4.950
Heroes Of M&M 2	11.950
Magic: The Gathering	11.950
MegaSixPak (6 CD)	5.950
Psycho Pinball	3.950
Power F1	9.950
Rayman	5.950
Rule	5.950
TIE Fighter Coll. CD	4.950
Wing Commander 3	4.950

és még sokan mások.

Reméljük, már a polcainkon:

Imperium Galactica,
Need For Speed 2,
KKND, MDK, Comanche 3,
Red Alert: Counterstrike,
X-Wing vs. TIE Fighter,
Outlaws, Sonic Collection



Vidékieknek postai csomagküldés, extra gyorsasággal!

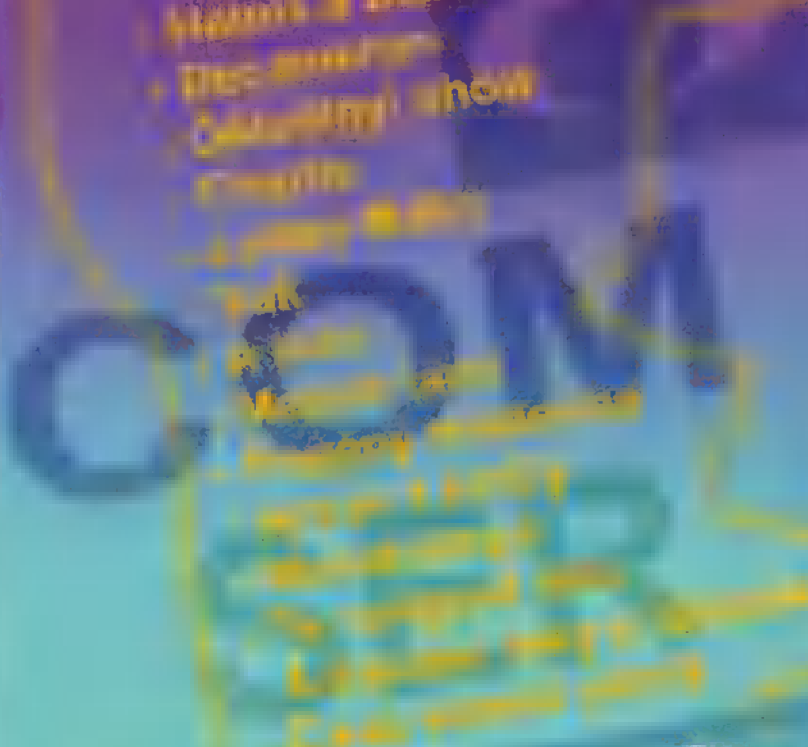
Hamarosan itt Magyarország legnagyobb szórakoztató site-jai
Ha szereted a játékokat/filmeket, akkor látogass el hozzánk!

www.vegaonline.com

(Ha technikai okokból a cím még nem élne, akkor további infókat a www.datanet.hu/cybervision címen találsz.)

Videó CD-kollekciók

...még a legújabb
...a nagy honfoglalás
...a nagy honfoglalás



1114 Budapest, Bartók Béla út 51.
Tel.: 371-0048, 371-0051, 371-0063
Fax: 185-7138
E-mail: comser@datanet.hu



Májusi



Nyomul a banda

(That Thing You Do!)

Főszereplők: Tom Everett Scott, Liv Tyler, Steve Zahn

Írta és rendezte: Tom Hanks
20th Century Fox / InterCom
1997. május (110perc)

Rock and roll mindenütt, amerre nézel, hiszen 64-et írunk már, s mindenütt a Beatles a sztár, de csak egy, csak egy valaki olyan merész, hogy a pincében, éjeken át gyakorolja a jazz ritmusát: Patterson, a későbbi világsztár. Ahogy lenni szokott, a helyi vagány srácok zenekara éppen dobost keres, s be is ugrik Patterson - kinek beceneve Herkules. A nagy lemezkiadó felfigyel rájuk, és a menedzser (Tom Hanks) az egekig emeli a csoda-csapatot. Az élet nem fenéki teffel, s aki későn lép fel, annak biza' megmutatják a kijáratot. S hogy lesz-e nagylemez? Ezt nem mondom meg...

Michael

(Michael)

Főszereplők: John Travolta, Andie MacDowell, William Hurt
Írta és rendezte: Nora Ephron
Warner Bros / InterCom
1997. május (106perc)

Angyalok léteznek. Szinte mindenki úgy gondol egy angyalra, hogy kis, kedves, gyönyörű lény, aki szárnyacskaival mindig ott lebeg felettünk, ők minket sok mindentől, és segít abban, ami nem akar sikerülni. Chicagóban éppen angyalt keres három szenzációhajhász újságíró. Egy furcsa olvasói levél segítségével meg is találják, a világvégi Tejesüveg szállóban. Csak hát minden nem stimmel vele: 4 méteres szárnya rendben, de hát dohányzik, iszik és úgy eszi a cukrot, hogy még a legédesebb édesszáj is fintorogna, a szebbik nemet sem veti meg...

Kanta Boy (Liar Liar)

Főszereplő: Jim Carrey
Rendezte: Tom Shadyac
Universal Pictures - UIP Duna film
1997. május 8. (90 perc)

Amerikában nem kedvelik túlzottan az ügyvédeket. Sőt, sokan úgy gondolják, hazugok mind, és az igazságot, hanem a pénzt hajtják és hantáznak.



Ekkor jön Jim Carrey és kiderül, hogy épp egy ilyen ügyvédet alakít. Nincs is rendben a családi élete, neje épp távozni készül, s

a kislánya is csak reménykedik benne, hogy egyszer valóban játszik vele a papa a téren, a többi gyerekekkel együtt. Mivel épp 5 éves, azt kívánja, hogy egy napig a papa ne hazudhasson, és sajna a jótündér teljesíti kérését. Csak a papát nem kérdezte senki, hogy jó-e ez neki... Ennek fele se tréfa! Egész az! Vagy nem?

Két tús között (Metro)

Főszereplő: Eddie Murphy
Rendezte: Thomas Carter
Touchstone Pictures / InterCom
1997. május (118perc)

Scott Roper (Eddie Murphy) speciálisan képzett rendőrtiszt, őt hívják a túsdrámák esetén. A hős, aki bemegy az oroszlan barlangjába és tárgyal. Megviselt idegrendszere, állandóan magas adrenalin szintje hatására „két tús között” egy nagy pofájú, vagány hapsit játszik. Nem tisztel senkit és semmit, talán csak barátját. Egy napon aztán kikapja magának a megfelelő ellenfelet: érzéstelen, veszedelmes bűnözőhöz hívják egy bankba. Túsok is vannak, nagy fejetlenség, sőt a feletlenség is. Ez már jó meghívó Scottnak, aki nem is számít arra, hogy ez alak a barátnőjére is pályázik.



POLYGRAM JÁTÉK!

E havi kérdésünk a U2: Pop című albumához kapcsolódik.

Melyik - nem régen bemutatott - film

főcímenét írta a fenti zenekar?

A helyes megfejtők között három U2 kazettát és 5 remix CD-t sorsolunk ki.

Címünk: PC-X Magazin, 1537, Budapest. Pf. 386.

Megfejtésedet április utolsó napjáig add postára!

Májusi

Movie



mUSIC

Nem kizárt, hogy utoljára az aluljárókban fanatizáló, utcai térítőktől hallottál ennyi dicséretet, mint amennyit most emez oldal hasábjain olvashatsz. Egy-egy gyengélkedő alkotást igazán őszinte lelkesedéssel tudok fikázni, ■ most hiába mártottam ecetbe pennámat, annyi régóta áhitott, illetve bivalyerős anyag kopogtatott az X-Music ajtaján. Kimondottan sajnáltam például a Styxet és ■ ex-Extreme-es Hunót a CD-re „számúzni”, illetve azt, hogy nincs egy egész oldalam az új Aerosmith-korong élvezetelisége számára. Mindezt megfélemlítő ■ igazi dzsesszcsemege is vendégeskedik az oldalon.

Kezdjük rögtön vele!

■ Metheny és Charlie Haden neve remélhetőleg nem csak ■ bigott dzsesszeseknek cseng ismerősen. Patnak a kisujjában van mindaz, amit a műfajról és a gitárról tudni kell (tudni lehet). Charlie-ról ugyanezt lehet elmondani basszusgitárilag. ■ Beyond The Missouri Sky a tradicionális, „nyugis” dzsessz kedvelőinek fog sorozatorgazmust okozni.

Amikor pár éve ■ thrash metal klégett, a stílus rengeteg csapata indult oszlásnak. Nem így a death metal. A hajdani halálhörgők – az északi bandák vezetésével – szabályos metamorfózison esnek át mostanában. Az egyik tábor útja a monumentális, gótikus dallamok világába vezet, ■ másiké vissza a klasszikus heavy metalhoz. Az utóbbiak közé tartozik a finn ■ tenced is. ■ energikus és gyönyörű, helyenként Paradise Lost-os dallamokkal átszótt Down albumot női vokál és maidenés szólók ékesítik.

CD-n is hallgathatjuk mostan ■ ■ népszerű Hészhelyzet tévésorozat muzsikáit. ■ rendszeres fogyasztója a tragédiáktól és mélybölcsöletektől hemzsegő, kedd esti küzdelmeknek, annak javaslom két defibrillálás és egy lumbálás között ugorjon le a lemezből is.

Négy évnek kellett eltelnie, míg végre szívünkhöz szoríthattuk az új Aerosmith remekművet, a Nine Lives-t. Steven Tyler-ék nemigen léptek előre az albummal, de éppen ebben rejlik a csapat varázsa: ugyanazt a zenét nyomni 25 évig, ■ újra meg újra felkerülni ■ listákra. (A korong CD extrája egy játszható Aerosmith játékot is tartalmaz. Ld.: melléklet!)

Ugyanezt a négy évet igyekezett betartani ■ is. A Pop című album egyenes folytatása elődeinek, azonban ■ ezredvég szele ■ meglegyintette: samplerok és industriális zajok szűrődnek be a hamisítatlan ■2 hangzás mögé. Akárcsak az Aerosmith-nél, itt sincs szükség egetverő reklámra.

Enyhén funkys, rockos diszkómuzsikával állt csatasorba az angol The Journey trió a 911 című koronggal. A névválasztás miatt mindenesetre nem fogják fair play díjjal megdobni az ambiciózus tiniiket. Egy közel negyedszázada létező, patinás rockbanda nevét felvenni, kiegészítve ■ „the” névelővel... További névjavaslatok kezdőknek: The Deep Purple, The Jimi Hendrix, The The Beatles.

Szintén semmi infó ■ The Preacher's Wife magyarországi bemutatójáról, melynek főszerepét Denzel Washington partnereként Whitney Houston alakítja. ■ fekete színésznő soundtrack albumán soul balladák és musical-es-gospelés témák váltják egymást. Houston ■ mindenesetre garancia.

Lehet, igazuk lesz azoknak, akik egyre merészebben bocsátkoznak jóslatokba egy kitoróféltben lévő ■ lással kapcsolatban? ■ Ezüst-kötet legalábbis ezt látszik igazolni. A kemény gitárok ■ megtámogatott, borongós dallamok, ■ kidolgozott vokáltémák és a lélek mélységeiben kalandozó szövegvilág a zenekar sokrétű igényességéről árulkodik. (CD extrás!) Tovább dübörögnek a sámadobok ■ Vágtázó Halottkémek

új lemezén, amely Az éden visszahódítása címet viseli. Rendületlenül folyik ■ underground pogánykodás, a lázadás a műanyag élet, a „világrohasztó hazugságok” és ■ hamis istenek ellen.

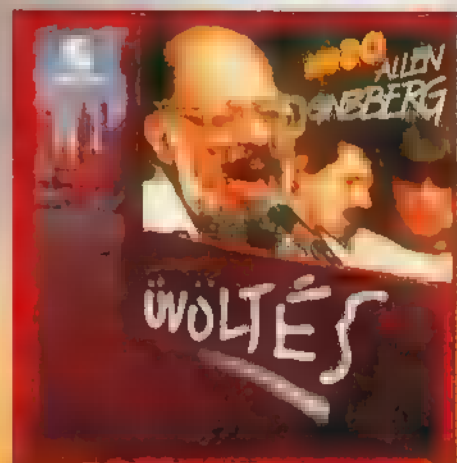
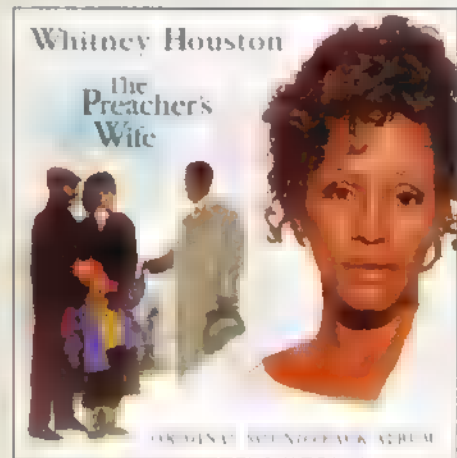
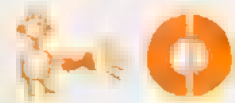
Még a jó kis tehervagonbanaluvós, behívó-égetős, kukából-evős amerikai hobóvilágból érkezett ■ és ■ zenés képeslapja – több mint tíz év késéssel. Az ■ uoltés ugyanis azt a bizonyos 1986-os felvételt élesztí újra, melyen maga Ginsberg, ■ hippigeneráció meghatározó ■ egyénisége, Hobo mestere is mikrofont ragad. Az anyag az ■ lefordított és megzenésített verseiből készült.

Technós ritmusok ■ ■ gitár. Talán ez ■ a két dolog, ami ■ legkevésbé fér össze a mai zenei világban, és amit a szigetországi illetőségű ■ ■ mégis összehozott. Némi alternatív izzel, egy kicsit Dead Or Alive-osan. A lemezre ■ lehet ráfogni ■ azt, hogy dallamos és slágeres, sem azt, hogy súlyos és kemény. Legkevésbé pedig azt, hogy korszakalkotó vagy átütő.

A fene tudja, miféle címet fognak kiokumálni a ■ Private Paris nak, ha ■ hazai mozikba kerül, de a filmhez csatolt zenealbum alapján ígéretes mű lehet. Ízelítőül: Green Day, Ozzy Osbourne, Type O Negative, Marilyn Manson, AC/DC, Van Halen, Rob Zombie, Deep Purple, Ramones. A ■ ismeretében gyaníthatjuk, hogy a vásznak előtt nem álmodozó tinilányok és nagymama-unoka duók fogják ■ gyosra zokogni ■ zsebkendőiket.

Godzilla
(godzilla@idg.hu)

Olvasd tovább ■ X-Musicot a CD-n, ahol találsz még egy koncertbeszámolót a Biohazard nagy eseményéről is, valamint egy rövid ismertetőt az Aerosmith CD-Extrás programjáról!



V i d e o C D

Ha ez így megy tovább, akkor lehet, hogy Newlocal megöröklöm a „külön bejáratú” levelezési rovatért, amit ezen az oldalon mutatok be, de szeretnék minden érdeklődésre reagálni.

Nos, többen említették, hogy szerintük igenis lejátszható CD-i csupán software segítségével is. Nem akarok senkit lelemboszni, de tévednek. Nos, mint már azt korábban említettem, sajnos a CD lemezek kiadói, és a software-ek készítői is hajlamosak alaposan összekeverni a jelöléseket. A régebbi XING változatokban is tévesen, CD-i jelölés szerepel. Tisztelettel: a 3.0-ás XING-ot Win95-ben nem helyesen, „Open VCD” szerepel. Nos, az Aréna 2 ezennel lezárva, nézzük inkább a lemezeket.

Kezdjük a mostani „adag” legjobb mozijával, a csupán 9 éves, de már klasszikusnak számító *Rain Man*-nel (Eszőember). Azt hiszem, mindenki



unásig hallgatta a méltatásokat Dustin Hoffman zseniális alakításáról, a film Oscar „terméséről”, ezért én ismétlem ezeket. A összes méltatás igaz, a film kitűnő, úgy mutatja be az autista embereket, hogy nem a „Jaj szegény, de borzasztó...” típusú reakciókat váltja ki a nézőből. Inkább említsük meg a már említett Dustin Hoffman és Tom Cruise „árnyékában megbúvó”, elbűvölő Valeria Golino-t (Nagy durranás), a film kitűnő kísérőzenéjét, amelyért a Zimmer „felelős”. Igazán nagy élmény eredeti nyelven. (VCD)

Folytatásnak lássuk az „adag” legrosszabbját. Az első néhány perc meghökkentő a következő filmben, ugyanis a néző előkapja a borítót, a szinkron nyelve után kutat, ugyanis valaki ékes magyar nyelven perceként átmondja semmit. Szép kis kép mirőlünk. Talán egyetlen érdekes momentum ez, aztán a *Live and Let Die* (Élni és meghalni) című James Bond film gondosan érdektelenségbe és unalmasságba hajlik. Szintén nincs benne semmi akció, a James Bond filmhez képest meglepően kevés benne a csinibaba, a történet nullával egyenlő, amit a 70-es évek bronxi néger dialektusában előadott párbeszédok még csak rontanak. Roger Moore tud a dolgon sokat segíteni. Érdekes, hogy a film kísérőzenéje, amit Paul és Linda McCartney szerzett, a Guns N' Roses révén igencsak híres lett. (VCD)

A közelmúlt meglehetősen sikamlós thrillerje a *Sliver* (Sliver). Mindenkinek ajánlott aki, hmm... szereti figyelni (You like to watch... don't you?), úgy mint a csinos új lakó (Sharon Stone) háziura (William Baldwin), aki rejtett kameráival fürkészi lakói életét. Izgalmas film, ahol Ms. Stone „vadregényes tájai”

nem maradnak rejtve. A filmben fel-felbukkan továbbá Tom Berenger és Martin Landau. Kísérőzeneként hallható Enigma és UB40. (VCD)

A ezen sorok írásakor javában dúló Space Jam láz okán vettem elő a *Bugs Bunny and Friends* (Tapsi Hapsi és Barátai) lemezt. A hatvan perces összeállításban lehetünk korai filmeket és a Cartoon Network-ről ismerősöket egyaránt. (VCD)

Paul Hogan visszatér a *Crocodyile Dundee II* (Dundi Krokodil 2) című epusban. Ausztrália fenegyereke bajba keveredett barátnőjét (Linda Kozlowski) a betondzsungel helyett „saját pályán”, az Ausztráliában próbálja megvédeni a banditáktól. Limonádé a javából, támadás a hasizmok ellen. (VCD)

Akinek az a név, hogy John Cleese, mond semmit, az sürgősen vegye ki a februári PC-K-et és olvassa el a CD-n az interjút. Ezek után sürgősen nézze meg hangulatjavítónak a „H hal neve Manda” című mozit. A legszebb Monty Python hagyományokat követő filmet talán úgy tudnám leírni, hogy a Félmeztelen John Cleese szerelembe esik, felrúgja karrierjét és családi életét a nimfomániás tolvaj, Jamie Lee Curtis kedvéért. Hogy a dolog még rosszabb legyen, a hölgy közeli kapcsolatban áll az elmebeteg, buddhista Ramboval, Kevin Kline-nal, aki azt hiszi, hogy a „London Underground” politikai mozgalom. Mindeközben Kevin furcsa vonzalmat ébreszt maga iránt Michael Palinban, az állatbarát többszörös kutyaagyilkosban... Van akinek nem világos valami? (VCD)

Sam. Joe



Az ismertetett Video CD-k a Miximnél vásárolhatók meg (Tel.: 217-8762).

Internet cím: <http://www.mixim.hu>

Op. rendszer

Win95 OSR2

M
VÍZÉLY

Drágám (voltage) Szerelmem, Windows 95 OSR2!

A zért ragadtam tollat, hogy elmondjam neked, csalódtam Benned! Valójában nem az vagy, akinek megismertelek. Elvakított talmi csillogásod, bedőltem annak, hogy képes vagy „önerőből” Video CD-keket játszani, rángatózás mentesen, hogy sokkal előbb „éled fel” a LAN kezelésed, mint elődöd. Nagyon tetszett, hogy a beépített drivereid is képesek már sorfrissítési frekvenciát állítani a videokártyámon, melyből a legújabbakat is ismered, illetve hogy egyáltalán sokkal több hardware eszközt ismersz már, mint elődöd, nem kell újraindítani téged színmélység váltásakor, tudsz bánni az USB-vel, hogy eleve tartalmazol DirectX3-at, sokkal több monitort ismersz, mint elődöd, hogy szerves részed a Windows Explorer 3.0-ás változata, kezeled a Twain kompatibilis scannerem.

Azonban Drágám, képtelen vagyok elviselni, hogy féltékeny vagy a régi barátaimra, ha azt kérem tőled, hogy engedd be a jó öreg 6.22-es DOS-t, akkor ugyan megteszed, de a következő alkalommal te magad sem vagy hajlandó elindulni, hanem inkább öngyilkossággal fenyegetőzöl, sőt meg is teszed! Meglepett, hogy teljes mértékben inkompatibilitást mutatsz a Windows Plus Pack azon részeivel, ami nem Desktop téma vagy Space Cadet Flipper. Régi jó cimborám, System Agent installálás utáni első futtatásakor közölte, hogy nincs jól installálva, tegyem ezt meg újra, de ennél többre nem volt hajlandó, képtelen volt együttműködni Veled. Igazi beépített 22-es csapda. A dial-up server ugyan látszólag installálódott alád, de képtelen voltam működésre bírni. Ami a régebbi Win95-tel minden további nélkül ment – a két modem „összefütyülése” után láttam a hívóm meghajtóit, illetve ő is az enyémekeket, és így simán tudtunk innen oda másolni –, neked már nem sikerült. Dobáltuk ki a pénzt telefonszámlára, állítgattuk mindkét oldalon a hálózat és a megosztás paramétereit, de te csak arra voltál képes, hogy hosszasan duzzogj, és a legváratlanabb pillanatokban elszállj. Meglepett, hogy nem vagy hajlandó számos bevált, jól működő Win95 drivert fogadni. Drágám, miért nem vagy hajlandó megbarátkozni a Panasonic GDI lézeryomtatóm driverével? Miért kell azt hallanom tőle, hogy számára „ismeretlen Windows környezet” vagy? Lehet, hogy te már nem is vagy Windows 95? Még szerencse, hogy közbenjárásomra nyomtatóm „apukája” újabb drivert adott, amit már te is hajlandó vagy megemészteni. Ezt még megbocsátottam Neked, de mikor a Diamond videokártyám

driverét sem akartad „megenni”, akkor nagyon elegem lett abból, hogy ilyen válogató vagy! Mondd, miért dugod el a driver kezelőfelületéről a viewpoint (nézőpont) szabályzást? Miért fosztasz meg olyan szolgáltatásoktól, amit ez a kártya egyébként „izomból” tudna?

Nem szeretem már azt sem, hogy olyan nagyvonalúan bánsz a winchesterem megabájtjaival. Mondd, miért rakod fel az Internet Explorert minden terjedelmes, de számomra teljesen felesleges tartozékával együtt? Miért nem kérdezed meg illedelmesen, hogy én mit szeretnék közülük? Tudod, a fene sem bánná azt a feleslegesen elfoglalt körülbelül nyolc megát, ha egyébként jól működne, de ebben a megában is van egy olyan programod, amivel az idegeimre mész. Ez nem más, mint az ActiveMovie, ami jópofa dolog volna, ha képes lenne valóban teljes képernyő méretben lejátszani Video CD-t, de nem tud, mert a képernyő alsó fertályát – úgy egy ötödét –, elfoglalja egy kijelző. Éppen ezért az ActiveMovie File Types-ben kiszedtem minden .MPG-re, és VCD-re utaló dolgot, majd installáltam a Xing for Win95-öt. Az szépen működött is, de te minden indulásodkor reklamáltál, hogy nem az ActiveMovie-val akarok multimédiás dolgokat lejátszani. Rád szóltam, hogy ne prézsmítálj már miatta egyfolytában, de te a füled botját sem mozgatva, állandóan csak nyafogsz. Volt olyan alkalmazás, amiről le kellett mondanom, csak azért, hogy a kedvedben járjak. Ami a legjobban fáj, hogy Quarterdeck Cleansweep 3.0 haverom és közém álltál. Teljesen „elhidegült” tőled, azaz kifagyott, illetve ugyanettől az istállótól a Qemm 8.0 ahelyett, hogy szépen installálta volna magát, nagyon furcsa hibaüzenetekkel „kiállt”. Nagyon sajnálom, mert néhány régi DOS alatt futó kedvencem nem igazán akar meglenni nélküle.

Mondd, ha már nővérkéd nem, akkor legalább te miért nem tudod kezelni a CD-i formátumú képlemezeket, azaz a Green Bookot? Hiába van neked egy csomó új, tetszetős, OpenGL képernyőkímélőd, a fentiek miatt hamar elmúlt a vonzalmam irántad. Tudod, azt hiszem olyan vagy, mint egy elkényeztetett hercegnő. Csinos, de szeszélyes, makacs, válogató és hisztis. Ígéretesen hangzik, hogy 32 bites FAT-ed is van, de a fentiek miatt azt már nem merem kipróbálni. Sajnálattal azt kell mondanom drágám, hogy költözz vissza a Mamához!

Sam. Joe

Utóirat: „A nővéred úgyis jobb nő nálad, na szedd a lábad!”

Zenékészítés
Mod, S3M, XM

M
VÍZÉLY

DR. TRACKER

Computer Music

Egy kis változást nyújt a Fasttracker azoknak, akik a Scream-, illetve az Impulse Tracker használatához szoktak. Az alapok maradtak, csak a kezelés teljesen más.

Ez az egérvezérelt program rendesen befészkezi magát memóriánk területeire, ezért most is csak azt tudom tanácsolni – ugyanúgy, mint az IT-nél –, hogy tartózkodjunk holmi felesleges driverek használatától. A CD-ROM-ot nem árt, ha meghagyjuk, ugyanis a program magában foglal egy zeneszerkesztőt és egy mintavevőt is egyben. Elindításkor szép látvány tárul elénk: a Tritonos srácok meglehetősen sok gondot (f)ordítottak a felhasználóbarát környezetre. Középen gombok tömkelege helyezkedik el, köztük található a Disk Op. felirattal jelzett is. Erre klikkeltve egy ablak jelenik meg, melyben betölthetjük az XM (Fasttracker formátum), S3M, vagy a MOD kiterjesztésű file-okat. Ugyanitt lehetőség nyílik a hangszerek, patternek, sávok külön elmentésére ill. betöltésére. A Config.-ban beállíthatjuk hangkártyánk adatait, a felhasználói felület színeit, a program nyelvét és a használatos könyvtárakat. A pattern editor Extend néven szerepel, itt csak a Space billentyű lenyomása után kezdhetjük meg a zeneszerkesztést (az egérrel

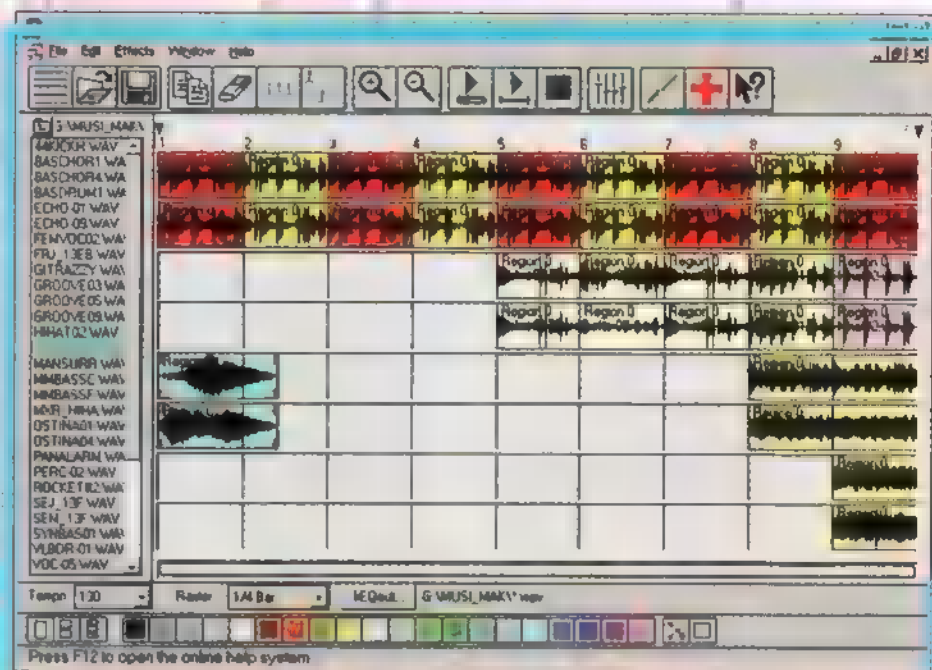
jelölhetünk ki részeket). A különböző Copy-Paste parancsokat a Helpben megtaláljátok, ne akarjátok, hogy ezekkel külön foglalkozzam. A zenét a Play Sng. és a Play Ptn. gombokkal játszhatjuk le – az utóbbi csak az aktuális patternt játssza le.

A Fasttracker 32 hangot tud egyszerre megszólaltatni úgy, hogy további sávokat készítünk az Add Chn. gombbal. Ugyanezt megtehetjük fordítva is (Sub Chn.), így minimálisan 2 sávot használhatunk. Ha valaki hangszerek hiányában szenved, akkor sincs gond, hiszen a S.E.Ext.-re klikkeltve egy kisebb wave editor jelenik meg. Itt CD-ről CD minőségben is mintázhatunk. Esetleg beleszólhatunk a mikrofonba valami okosságot is („Da beat goes on” vagy valami ilyesmit). Mindezt fokozhatjuk úgy, hogy megfordítjuk, visszhangot teszünk rá, vagy összemixeljük



egy korábbi hanggal. A képernyő alján megtalálunk minden szükséges dolgot, például Cut, Copy, Paste, Crop stb. Lehet a hangszereket loopolni, mint ahogy már az IT-ben is tapasztaltuk: forward vagy pingpong. Állítólag egy hang maximális hossza 4 GB lehet, szerintem ezt még soha nem érte el senki (aki mégis, az feltétlenül írjon, mert gratulálni szeretnék neki).

Miután kedvünkre „ki-mintáztunk” magunkat, menjünk át az Instrument Editorba. Szép hangzásokat produkálhatunk a Panning és a Volume Envelope-pal, ha elég ügyesek vagyunk. Az envelope-ot is lehet loopolni: a kis ablak mellett kell bekapcsolni. Aki pedig szeretne



többet variálni a hangokkal, annak a vibrato is nagy segítségére lesz, igaz, csak minimálisan hallatszik, de valaki majd csak hasznát veszi. A Rec Sng.-gal és a Rec Ptn.-nel a billentyűzeten játszva vehetjük fel a dallamokat (attól függ, kinél?). Egy hátránya van: több sávra nem lehet felvenni egyszerre. Ha úgy érzed, hogy valami nem stimmel a hangmagasságoknál, akkor klikkelt a Transps. gombra. Ez az ablak első látásra biztos ijesztő, de a jobb megfigyelők azonnal észreveszik, hogy ez csak egy táblázat (rosszabb megfigyelők lépjenek ki!). A problémásabb sávokat, patterneket itt lehet transzponálni, vagy egyenként az Instrument Editorban, akár félhangonként is. A Zap feliratú gomb más programoknál New néven szerepel, és mint máshol, itt is megkérdezi, hogy a hangokat vagy a patterneket akarjuk „zappolni”. A Zap All mindezt együtt képes végrehajtani.

Valaki a múltkor nagyon káromlott, hogy nem lehet összehozni a trackereket a MIDI-s dolgokkal. Azt hiszem, nagyot tévedett, mert a FT tudja a MIDI-t kezelni, igaz, csak GUS-on keresztül. Csak ki kell választani a hangszert, és az I.E.Ext. ablakban bekapcsolni a MIDI-t. Aki megunta a zenélést, és még tovább szeretne unatkozni, az klikkelt a Nibbles felirattal fémjelzett gombra.

Mint az oldalon szereplő képek is tanúsítják, megkaptuk végre a Technomaker demóját, sőt, meglepetésként feltettünk a CD-re még egy, hasonló programot! Élvezzétek, az Erő legyen veletek!

Skywalker

(manfai@neumann.njszki.hu)





DÉL-PEST ELSŐ CD-ROM KLUBJA

NYITVA TARTÁS: H-P: 9-20
SZ: 10-18
V: 10-18

AZ ERZSÉBETI CSILIBEN

1201 BUDAPEST, BAROSS U. 55. TEL: 283-0230 / 36 Fax: 284-1471

Játékok, oktató- és ismeretterjesztő-

sex- és video CD-ROM-ok

Játéklehetőség a helyszínen, akár hálózatban is!

Húsvétra... szülinapra... névnapra... karácsonyra...

Csak úgy... lepd meg szeretteidet (saját magad)

GAMELAND tagsági kártyával!

Állandó akciók, kedvezmények!

Keress a szövegben a jelszót!

Ha ezzel érkezel, 20% kedvezményt
kapsz a tagsági árából!

CD-ROM

LEMEZEK!

ADÁS-VETEL-ADÁS-VETEL-ADÁS-VETEL

MIÉRT PONT MIP Mert a használt CD nem kopott CD!

...mert lehet már máshol nem kapható ritkasághoz jutni,
...mert 30-60%-kal olcsóbb az újnál,
...mert a beadott CD-k 90%-a elkel,
...mert az eladó kötheti ki az eladási árat.

Minden
CD-t
átveszünk

vagy bizományba

MIÉRT ELŐNYÖS A KLUBTAGSÁG?

...mert

INGYEN CD

választhat!
(akár 5000-
Ft értékben)

...mert 7,5% foglalóval 7 napig otthon próbálhatja a CD-t,

...mert ingyenes tájékoztatót kap a kínálatról,

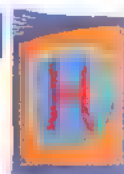
...mert ha ketten együtt lesznek tagok,



Budapest VI., a klubtagsághoz féláron
Vörösmarty u. 58/a. jutnak.

RILLA E.C. /közel a Nyugati p.u.-hoz/ Tel: 302-5172

ANGOL NYELVŰ SZOFTVER- ÉS TERMÉKLEÍRÁS



Készítse el saját CD-jét, legyen CREATIVE!

/Viszonteladónak: 85500 Ft. + Áfa./

GRAFI SHS

CD-Recorder CDR4210 A GrafixSHS Kft. legújabb terméke a Creative CDR4210-es CD írója, mely 2-szeres író és 4-szeres olvasó egységből áll. A hozzáférési idő kevesebb, mint 300 ms. A CDR4210 1 MB adat bufferrel rendelkezik. A csomagban a CD-RAssist és CD-RMelody programok és két üres CD is található. Új szolgáltatásként a GrafixSHS Kft. CD írást is vállal.

A GrafixSHS Kft. a Creative termékek hivatalos magyarországi disztribútora. A legrövidebb határidőn belül, a legkedvezőbb feltételekkel szállítja a teljes Creative termékkészletet. Viszonteladónak Budapesten ingyenes házhozszállítás. Angol nyelvű szoftver és termék-leírás a GrafixSHS-től.

A Creative termékeit keresse az alábbi dealereknél:

GRAFI X SHS
Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

Dealers: Dignitech Kft. 1137 Bp., Jászó Mart u. 5 • LapSúgó Kft. 1063 Bp., Zaly J u. 3 • Mikro Computer 1065 Bp., Nagymező u. 51 • Nádor Rendszerház 1141 Bp., Kőszegi u. 41 • PC World Kft. 1108 Bp., Venyge u. 3 • Qwerty Kft. 1114 Bp., Bartók B u. 14 • Signal Computer 1135 Bp., Béke u. 11 • SZCVR 1145 Bp., Széchenyi u. 15 • Fullkomp Kft. 1112 Bp., Mennyecske u. 9 • Pansys Kft. Bp. Polus Center • Komel Kft. 1118 Bp., Csáky hegyek u. 12 • Számprog Kft. 5600 Békéscsaba, Szabóbag u. 12-14 • Euro2000 Kft. Debrecen, Csapó u. 25 • ProfiSoft-Miskolc Kft. 3525 Miskolc, Kishunyad u. 32 • PC Box Kft. 6722 Szeged, Méren u. 12 • Lancer Kft. 9700 Szombathely, Széll K u. 11

ANGOL NYELVŰ SZOFTVER- ÉS TERMÉKLEÍRÁS



Processzorok
Pentium IIM
VÍZÉLY

Processzorok

Intel

Ketyeg az órajel az Intelnél: az MMX-ben talált hibákat igyekeznek mihamarabb kijavítani, most mutatták be a CeBIT-en az új processzort, a Pentium II-t, s azt is nemrégiben jelentették be, hogy várhatólag 1999-ben kezdik gyártani az új, 600 megahertzes sebességű chipet.

Az MMX esetében végre tényleg elismerte az Intel a hibát, amely nem más, mint az, hogy túl sok órajelciklus fut le, míg átáll a lebegőpontos számolásra. Az MMX 2 ennek megfelelően már hibátlan lesz sőt, további fejlesztések és gyorsulás is várható.

Ami a Pentium II-t (eddig csak Klamath kódnéven ismertük) illeti, nem sokat tudni – a CeBIT-en jelentették be az új nevet és némi technikai specifikációt. Ezek szerint ötvözi a Pentiumtól megszokott és az új, MMX-es technika előnyeit. A valószínűleg még ebben a félévben megjelenő proci 233 és 266 MHz-en ketyeg majd, sajna egyelőre árak sincs – a nagy gyártók, mint a Compaq, az IBM vagy a HP viszont már a hannoveri

vásáron bemutatják első PII-es gépeiket...

Hivatalosan is bejelentették viszont az MMX Overdrive-ot – jelenlegi Pentium 75, 90 és 100 MHz-es változataihoz (mi lesz a 133-asokkal? – az én alaplapom se tud 2,8 voltot!). Az Overdrive csomag tartalmazza a feszültségszabályzót, amely segít a 3,3 voltot 2,8-ra redukálni, néhány kiegészítő kondenzátort egy esetleges újabb, gyorsabb proci cseréjéhez, és egy integrált ventilátort a tökéletes hűtéshez. Mint ismeretes, az MMX-nek 2,8 voltos áramellátás is szükséges az alaplapon (ezt ma még csak néhány lap tudja), így a régebbiekre nem lehet csak úgy rádugni. Az Overdrive áthidalja ezt a hiányosságot potom 499 dollárért a 100-as, 399 dollárért a 75-ös vagy 90-es



procik esetében – hogy megéri-e az árát, az csak hónapok múlva derül ki. Sam. Joe barátom találkozott már MMX-szel, s azt tapasztalta, hogy az Intel által ígért sebességnövekedés nem teljesen igaz, már ami a „hagyományos” programokat és az átlagfelhasználást illeti.

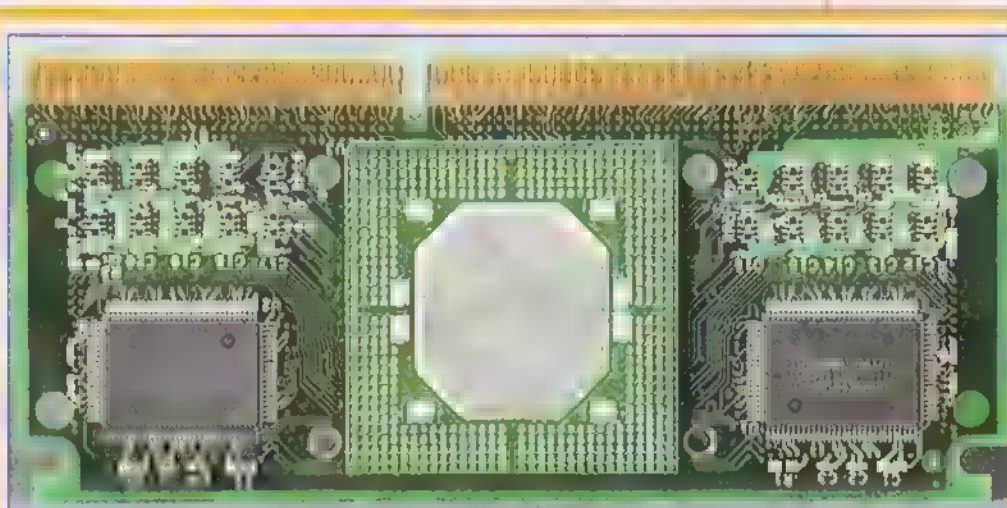
Az MMX technológiát elsősorban a multimédia fejlesztésére találták ki, s így várható (feltéve, ha a chipben fellelt problémát anyagi és erkölcsi veszteség nélkül tudják javítani), hogy elterjedésükkel új, kifejezetten e procira íródott programok jelennek meg (a Ubi Soft már el is készítette

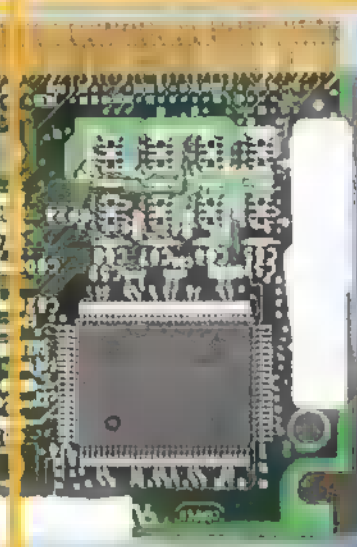
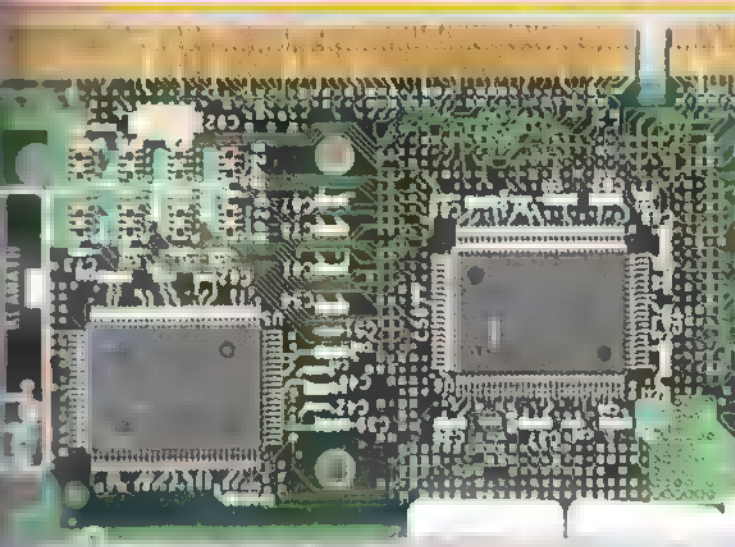
POD nevű játékát). A három, már meglévő Pentium típus alaposan feljavul az Overdrive technikával:

- 100 MHz-es Pentium 166-ra
- 90 MHz-es Pentium 150 MHz-re
- 75 MHz-es Pentium 125 MHz-re.

Az Overdrive kit tartalmaz egy CD-t, amelyen találni egy teljes verziójú programot (Rebel Moon Rising) s néhány demót a kifejezetten MMX-es programokból (például POD, Space Station Simulator, Ultimate Human Body 2.0, Adobe Photo Deluxe).

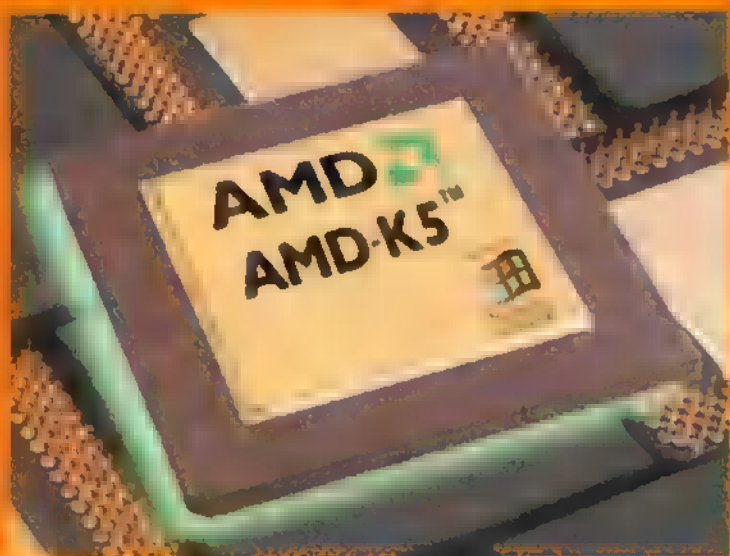
Az Intel 600 MHz sebességű chipet fejleszt, amelyet várhatóan 1999-ben kezdnek el gyártani – a 600 megás határt akár már egy év múlva is kiterjeszthetik 1 GHz sebességig is! A Merced, illetve P7 kódnevű





proci az Intel első 64 bites processzora lesz – a technológia megengedi, hogy tovább zsugorodjon a chip, s így akár 100 dollár alá is eshet gyártási ára. Az új processzor teljesítménye a SPECfp95-ös szabvány szerint 120 lesz, ami a jelenlegi Pentium Pro teljesítményének mintegy 18-szorosa. A chip nyolc utasítást tud majd egy időben feldolgozni (jelenleg ez maximum három, a Pentium Pro esetében). (Az Internetto Hírlevél nyomán: www.idg.hu/internetto)

Mr. Chaos
mrchaos@idg.hu



AMD K6

Már is nagy vetélytársnak tartják az AMD K5 jelzésű CPU-jának utódját, az április 2-án megjelenő, K6-ost. Sokak szerint kenterbe veri a Pentium II-t – 166, 200 és 233 MHz-es változatot lehet majd kapni, de készül a 266 és 300 MHz-es változat is. Az Inteltől független tesztek eredményeképp a Pentium II-es DOS-os alkalmazásoknál (játékoknál) rosszabbul szerepelt, mint az ugyancsak Intel által gyártott MMX vagy Pentium Pro. Persze ezek még csak kezdeti tesztek, minden kiderül azonban, ha az elkészült és véglegesnek bejelentett processzorok a helyükre kerülnek – felhasználók alaplapjaiba.

(Egy ilyen tetsztet a <http://home.t-online.de/home/sysdoc/> oldalon találsz az Interneten.)



Odafigyelünk a részletekre...

Soyo 5TF2 586 alaplap, ráintegrálva: 18,900,-
(MODE4, 4 winchestert kezelő IDE vezérlő, 256KB pipelined burst cache, INTEL Triton II HX chipset, FDD vezérlő, 2db. 16550 alapú, soros port, 1db. kétirányú párhuzamos port. Award FLASH BIOS, 4ISA, 4PCI BUS. 75-200 Pentium, Pentium MMX processzor támogatás. Az alaplapra integrálták továbbá a következőket: USB, PS/2 egér csatlakozó, IR port előkészítés. Képes bankként eltérő kiépítésű memóriák kezelésére, például 2 db. 8MB EDO RAM mellett 2 db. 4MB DRAM, illetve olcsó, NCR chipes, PCI buszos, SCSI vezérlő fogadására is, ugyanis a BIOS-ában benne van ennek firmware-je. További infók a WWW.SOYO.COM.TW címen.

Sound Blaster 16 (rádiós) hangkártya:	11,900,-
Sound Blaster 32 OEM hangkártya:	17,500,-
Hewlett Packard Deskjet SL:	78,900,-
Panasonic KX-P6300 GDI lézernyomtató, 600dpi, 6ppm:	69,500,-
VIP-88 aktív hangfalpár, saját táppal, magas/mély hangszín állítás, 120W:	5,900,-
WaveMaster 60 aktív hangfalpár, saját táppal, 60W:	3,700,-

Panasonic nyomtatók és monitorok teljes választéka, Panasonic bemutató!
Gravis hangkártyák és botkormányok, Sound Blaster hangkártyák teljes skálája.

Pilot-Comp

1074 Budapest, Alsóerdősor utca 3.

Nyitvatartás: 10-18, szombaton zárva

Tel/Fax: 351-2338 Tel: (30) 427-086, (60) 317-812

Ezen árlista az 1997.03.17.-i állapotot tükrözi!
Az aktuális, részletes ártáért kérjük hívjon bennünket fenti számainkon!
A fenti árak ÁFA-t, az üzembe helyezést nem, de egy év telephelyünkön érvényesíthető garanciát magukban foglalnak. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

Szereld magad!

Csatlakozók bekötése

MÍZÉTY

Házi Barkács

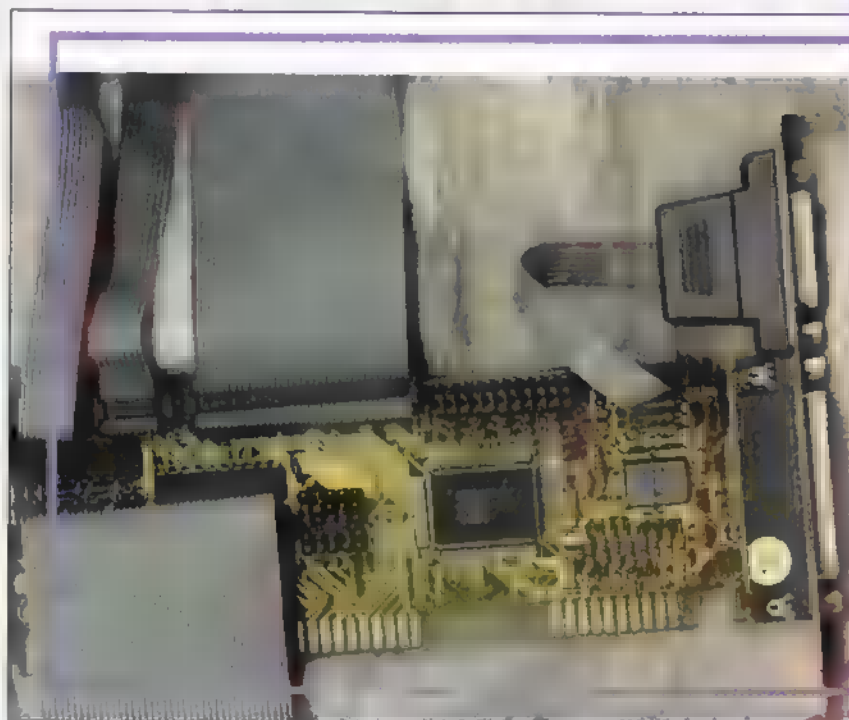


A rovatban azoknak kívánunk tanácsokat adni, segítséget nyújtani, akik már valamennyire gyakorlottak a számítógép szerelésében. Gyakorlat és megfelelő ismeretanyag hiányában nem szabad szerelésbe kezdeni, erre kötelességünk mindenkit figyelmeztetni. **Nem lehet újság-cikkben számítógép szerelőt képezni, így ■ szerelés közben elkövetett hibákból eredő károkért nem vállalhatjuk ■ felelősséget. A gépben történő szakszerűtlen turkálás pedig káros hatással lehet a számítógép egészségére és a tulajdonos pénztárcájára.**

Mára már általánosan elterjedtnek számít az alaplapra integrált IDE, floppy és I/O vezérlő, bár előfordul olyan típus is, amelyen SCSI vezérlőt találunk. Némely alaplap típusnál ■ csatlakozók ■ memóriabankok mellett, viszonylag szabadon helyezkednek el, más, nem annyira körültekintően tervezett típusnál azonban előfordul, hogy a slotok közé is jut belőlük. Itt csak akkor lehet ■ csatlakozósor elhajlítása nélkül a kábelt felhelyezni, ha rálátásunk van, pontosabban nem veszik mindkét oldalról körbe kártyák. Néhány alapvető szabályt be kell tartani annak ellenére, hogy viszonylag egyszerű a csatlakoztatás, vagy talán éppen ez rejt magában egy-két csúnya hibalehetőséget. Bár előfordul, hogy valami, speciálisan kivágott keret vagy egy láb kihagyása egyértelműen meghatározza a helyes felhelyezés irányát, de a legtöbbször nincs ilyen megjelölés. A csatlakozó formájából adódóan a felhelyezés kétféle-

képpen lehetséges, azonban csak az egyik biztosítja ■ működés feltételeit, hibásan, fordítva bekötött csatlakozó esetén nem működnek az adott kábelre csatlakoztatott eszközök, egyes esetekben ez a teljes konfiguráció működésképtelenségét, vagy akár fizikai károsodását eredményezi.

A helyes bekötés az alaplapi csatlakozón és az eszköz csatlakozóján is a megkülönböztetett lábak egymáshoz igazításával érhető el. Mivel a kábeleken minden esetben festéssel (rendszerint pirossal) különítik el az egyik szálát, csak arra kell ügyelni, hogy mindig ez a megjelölt szál mutasson ■ csatlakozók egyes lába felé. A másik fontos pont, melyre figyelmet kell fordítani az efféle tűs csatlakozóknál, az a sérülékenyséjük: a csatlakozósorok tűskéi igen jó vezetőképességű, de viszonylag kis szilárdságú ötvözetből készülnek. A kábelek kemény műanyagba ágyazott csatlakozófejei könnyen meghajlíthatják ■ tűskesort. Erre főként akkor van esély, ha ■ szállítás vagy szerelés során már kissé deformálódtak. Amennyiben csálén állnak a lábak, akkor vagy maga alá gyűri a csatlakozófej (bár ehhez elég erőszakosnak kell lenni) vagy kifelé hajtja, és ekkor a csatlakozófejen kívülre kerül a tűske. Az első esetben elég könnyű észrevenni a hiba tényét, hiszen a csatlakozó egyre jobban ellenáll a nyomásnak, pedig még koránt sem került a helyére. A hiba kijavítása biztos kezet és műszerészfogót kíván, a letörés esélye pedig a ráerőltetési próbálkozásokra fordított erővel

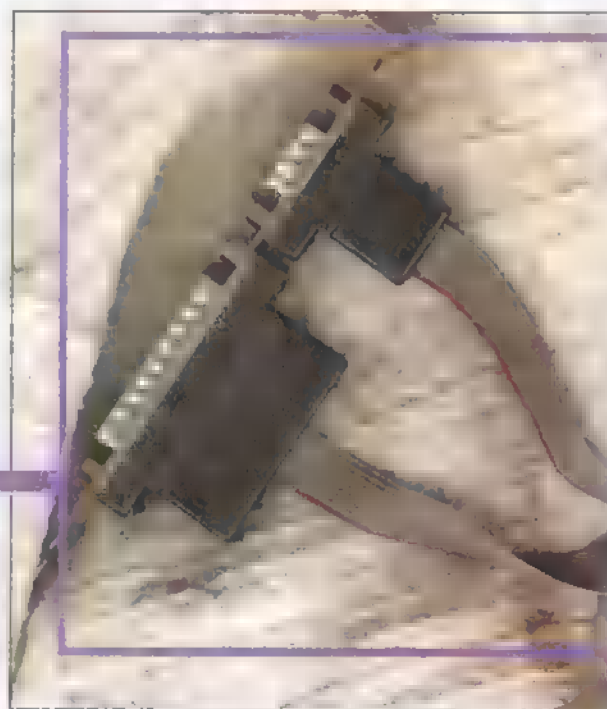


egyenes arányban nő. Ha a rózsa bimbója, illetve ■ csatlakozó tűske kihajlott az útra, akkor sem leszakítani kell, hanem óvatosan visszatéríteni ■ helyes pozícióba – itt kisebb az esély ■ törés elérésére, de nem árt kellő óvatossággal eljárni. Ezeknél az elferdüléseknél esetleg nem tűnik fel rögtön a hiba, különösen akkor

nem, ha a csatlakozó takarásban van a többi kábel és kártyák által. Amennyiben valami nem működik, érdemes elsőként ezt a lehetőséget megvizsgálni, sok bosszúságtól kímélhetjük meg magunkat. A különböző vezérlők bekötési leírása azon konfigurációk esetében is hasonló, melyek még nem rendelkeznek az alaplapi vezérlők széles skálájával, itt természetesen a megfelelő vezérlőkártyán kell elkövetni a cselekményt.

Soros és párhuzamos portok

A PC-kben általában két soros és egy párhuzamos port kap helyet. A soros portok csatlakozói rövideknek és annak köszönhetően, hogy a két csatlakozót általában egy-



más közelében találjuk meg, viszonylag könnyen felismerhetőek. Az, hogy melyik csatlakozó melyik soros portnak fog megfelelni, csak a mellé szitázott információból, vagy az alaplap leírásából tudható meg, hasonlóan az egyes láb helyéhez.

A párhuzamos port csatlakozóját méretéről könnyű megismerni, a második legkisebb. Zavart okozhat, hogy a floppy csatlakozó csak kicsit nagyobb nála, így első ránézésre összekeverhetők, de ha ■ csatlakozót nem kezdjük ráerőltetni – így elhajlítgatva a tűskesor egy részét –, csak egyszerűen mellé próbáljuk, szembe fog tűnni ■ különbség. Igazság szerint ■ legjobb megoldás az alaplap leírása szerint történő azonosítás, hiszen ott biztosan meg van határozva az egyes láb helye. Elég gyakran emlegettem ■ kézikönyvet és az egyes lábat, hiszen a portok esetében pontosan kell bekötni, mert a kábel másik vége fixen van rögzítve a ház háttára szerelendő csatlakozóaljzatba.

Átépitéseknél fontos odafigyelni, hogy ezek a bizonyos kábelek nem egyformák,

pontosabban nem minden esetben. Az eltérés szinte mindig jelentkezik, ha régi 486-osról építjük át az adott konfigurációt, és ben-

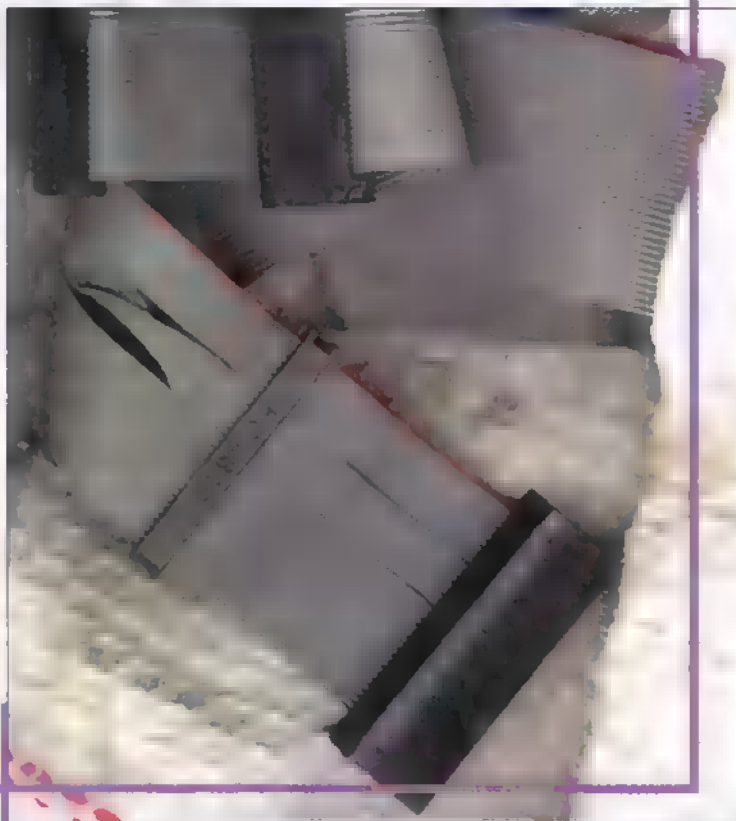
■ hagyjuk a csatlakozókábeleket: a soros portra kötött eszközök nem fognak működni, míg ha kicseréljük a kábeleket, azonnal megjavul. A jelenség oka ■ 16550-es soros portban rejlik. A csatlakozóknak éppen ezért az alaplap dobozában kell rejtezniük, vagy legalábbis ■ boltban át kell adják. Az itt leírtak a hagyományos soros portra vonatkoznak, ■ mostanság megjelent Univerzális Soros Busszal majd akkor fogunk érdemben foglalkozni, ha hozzáférhetővé válnak azok az eszközök, melyek ezen a felületen működnek, és első kézből nyújthatok tájékoztatást. A fordított bekötés eredménye általában „csak” ■ működés teljes hiánya, de rosszul kialakított, hiányos védelmű eszközöknél meghibásodás is előfordulhat.

Floppy vezérlő

Mint már említettem, egy kicsit hosszabb a párhuzamos port csatlakozójánál, de az IDE csatlakozónál látványosan rövidebb. Szintén nagyon lényeges a helyes irányú bekötés. A floppyk esetében a hibás bekötés biztos jele, hogy mindkét meghajtó egyszerre működik, pontosabban egyszerre kezdenek pörögni, és nem olvassák ■ behelyezett lemezeket. Még egy dologra szükséges figyelni: a számítógép BIOS-a két hajlékony-lemezes egységet képes kezelni, ■ két egységet (A: és B:) a címvezeték jelzései alapján különbözteti meg. A címvezeték fordulópontja, a floppy kábel közepe táján jól láthatóan megforduló néhány ér; az alaplap csatlakozó felé eső oldalán ■ második, míg ■ csavarás túloldalán az első floppy egység csatlakozó fejei találhatók. Bár egyre inkább kivonul a divatból, de talán érdemes megemlékeznünk ■ nagy floppyról, hiszen annak nem tús, hanem speciális késes csatlakozója van, amit csak egyféleképpen lehet csatlakoztatni. A kisfloppyt már tús csatlakozóval látták el, itt tehát figyelni kell a helyes bekötésre (1-es láb!). A fordított csatlakoztatást ■ floppy állandó pörgéssel és a visszajelző lámpa állandó égetésével „hálálja meg”, ilyenkor gyorsan kapcsoljuk ki a gépet, és fordítsuk meg a kábelt.

IDE vezérlő

Csatlakozók és csatlakoztatás szempontjából teljesen megegyezik az IDE és az EIDE szabvány, az alaplap csatlakozók sorában ez ■ leghosszabb és általában kettő van ebből



is. A két csatlakozó nem egyenértékű, elsődleges és másodlagos névvel szokás őket megkülönböztetni. Fontos, hogy bootolni csak az elsődleges vezérlő első meghajtójáról tud a számítógép. Mind az elsődleges, mind ■ másodlagos vezérlőre két-két meghajtó csatlakoztatható. A meghajtókat itt nem a címvezeték forgatásával lehet megkülönböztetni, hanem ■ meghajtón jumperrel állítható, hogy az adott vezérlési sorban elől vagy hátul helyezkedik el (master és slave). Ennek a szabadon változtatható címzési megoldásnak köszönhetően a bekötéskor csak az egyes lábak helyzetére kell figyelni, az alaplap vezérlőn ennek helyét vagy szitázva vagy a leírásban megtaláljuk, míg ■ merevlemezknél az esetek 99,9%-ában ■ tápcsatlakozó felé esik. Hibás bekötés esetén se kép, se hang, vagyis a bekapcsolás után a számítógép nem ad képet, és a hangszóró sem fog felcsipogni.

Itt kell megemlíteni egy néha igen bosszantó jelenséget, mellyel egyre ritkábban találkozni, de azok számára, akik kénytelenek beérni másodkézből kapott, használt alkatrészekkel, még érdekes lehet. A probléma forrása természetesen a merevlemezegységek egymásmellé helyezhetőségénél tapasztalható.

A szabvány megközelítőleg így rendelkezik: azonos típusú merevlemezeknek (vagyis ugyanazon gyártó ugyanazon típusainak) képesnek kell lenniük az egymás mellett való működésre. A gyártók azonban néha még ezt is képtelenek betartani, így lehet találkozni olyan merevlemez típusokkal, melyek csak egy szál magukban képesek működni, de előfordulhat olyan párosítás is, mikor az egymáshoz viszonyított sorrend függvénye a működés. Mint említettem, ez a mostanság kapható vinyók esetében már nem jellemző, és még a régi típusú, aránylag magányos beállítottaságú merevlemez is el szokták viselni társként a CD-ROM-okat.

Na, lassan összeáll a gép, de a bekapcsolásig és az alapbeállításokig még mindig nem sikerült eljutnom, de ami késik, az a vonat. Majd legközelebb...

Schuerue
(schuerue@idg.hu)

BERTELSMANN
Angol nyelvoktató CD-ROM-ok.
Magas színvonal, igényes kivitel!
Kezdő, középfeladók, haladó, üzleti szint.

MMP
Multimedia Meeting Point
A MINOR CSOPORT TAGJA
1075 Budapest, Madách I. út 2-6.
Tel.: 322-8208 Fax: 322-4027
E-mail: mmp@hungary.net
VIZIONTELADÓKNAK Mennyiségtől függő kedvezmény

M VÍZÉLY

Web Page Csinald Magad

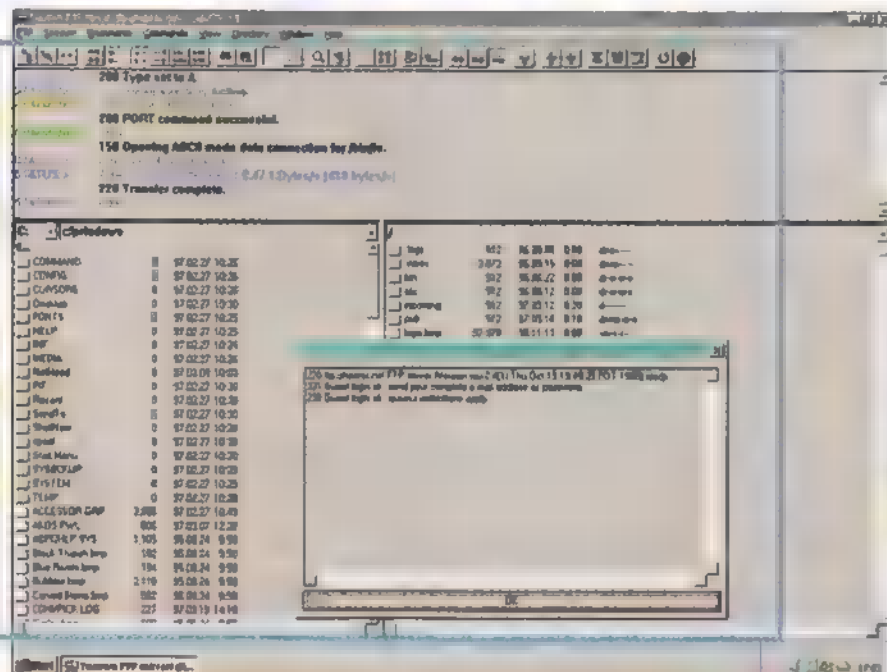
Internet

Hello Bello, ez bizony már a második cikk (ugye nem ciki) a HTML, avagy WebOldal-készítő sorozatból. Az előző rész tartalmából: Múlder ügynök megtanítja Szkallinak, miből is áll egy HTML akta, közben kiderül, hogy alapjában véve nem is olyan nehéz egy igazi Homepage-et összerakni, feltéve persze, ha semmilyen paranormális jelenéség, úgymint gömbvillám, idegeknek stb. nem szól közbe. Házi feladatként Internet-elérés beszerzése a cél, azoknak persze, akik elkövették azt a hibát, hogy eddig nem léptek ez ügyben. A mostani rész pedig eljátszik a gondolattal hogy mi van, ha fel akarjuk tenni a page-t valahova.

Megoldás: FTP. A rövidítés, nem mintha számítana, File Transfer Protocolt, azaz File Transzferáló Protokollt jelent (ha-ha). Nézzük, mit is takar ez a zengzetes kifejezés a gyakorlatban. Vegyük elő a sokak által ismert és méltán kedvelt FTP szoftverünket, ami kimondottan arra való, hogy mi mást, mint file-okat küldjön gépről gépre. Akinek nincs ilyen, az magára vessen, mert a CD mellékletünkön újra feltehető egy, nevezetesen a CuteFTP 1.8. Van persze ezer másik, letölthetők jó néhány site-ról, mint pl. a már említett tu cows.enet.hu. Én a WS_FTP32 4.00-t használom, de ez szinte mindegy, mert nem csak ugyanúgy működnek, de nagyjából ugyanúgy néznek is ki, egyező menüpontokkal stb. Ott van még persze a kedves Microsoft által a Win95-höz adott FTP szoftver, hát azt is használhatja, akinek van türelme hozzá (most mondd, hogy grafikus interfész!).

Na, én el is indítom a WS_FTP32-t. Úgy ni, a Connect gombra kattintva felugrik egy új

ablak, itt megadok neki egy Profile Name-t, ez ahhoz kell csak, hogy későbbre is el tudjuk menteni csatlakozáshoz szükséges adatokat. Szóval bármi lehet, csak emlékeztessen. Ha mondjuk az én szerver helyem



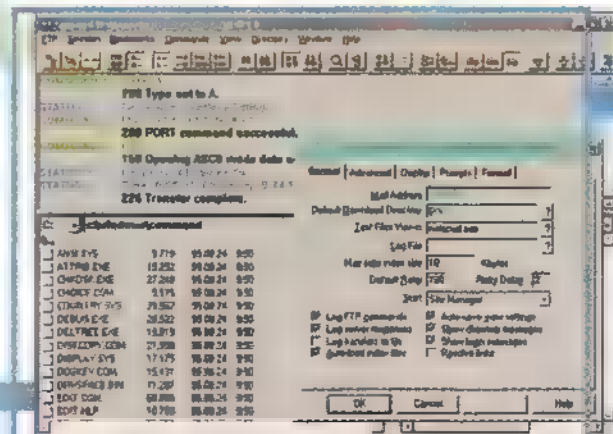
www.starkingnet.hu-nál van (és közben tényleg), akkor én (okosan) a Starkingnet nevet adom neki. Host Name a provider elérése, ha több is van, akkor az, ahova a szerver beenged (ezt már tudni kéne, ha nem vagy benne biztos, hívd föl a céget). A Host Type-ot állítsd bátran Automatic-ra (ha még nem volna ott), User ID (felhasználó azonosító) és Password (jelszó) pedig megint csak olyan dolgok, amit a cégtől kapsz, ahol előfizettél). Ennél több adat nem szükséges, ha kész, mentsd el a konfigurációt, és remegő kézzel OK-zz! Alul üzenetek jelennek meg, kicsit vársz, és ha minden jól ment, az utolsó, amit látsz a Transfer Complete. Most ki van listázva egyfelől az otthoni gép, másfelől pedig a szolgáltató gépének alap-könyvtára (directoryja, mappája, a fene ezekbe az állandó átépítés alatt lévő nevekbe). Keressük meg a könyvtárat ahonnan és ahova küldeni akarjuk a file-okat. Hogy ez hogyan megy, azt már igazán nem magyarázom, így is szájbárogós egy kicsit a dolog. Ha létre kell hoznunk könyvtárat, ahová betesszük dokumentumainkat, hát akkor ne késlekedjünk MKDIR paranccsal megtenni ezt. Vigyázzunk arra, hogy megtartsuk a kialakított könyvtárstruktúrát, nehogy a hivatkozások (a linkek) rossz helyre mutassanak.

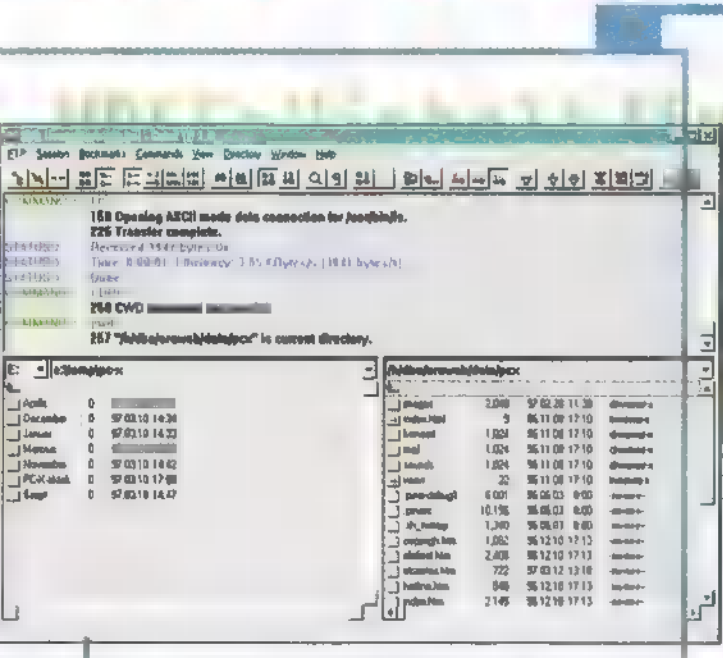
Szóval. Tegyük fel, csak a példa kedvéért, hogy az otthoni gépünkön van egy Html nevezetű könyvtár, abban pedig egy Image nevezetű alkönyvtár, ahogy az múltkori példában szerepelt. A Html könyvtárban van a proba.htm file, amit el akarsz küldeni. Kérdés: létre kell-e hoznod egy Html nevezetű könyvtárat a szerveren. Válasz: nem. Ha a proba.htm a kiinduló oldal, akkor az

összes többi ehhez az oldalhoz képest fog valamely alkönyvtárban elhelyezkedni, tehát elég, ha egy Image nevű könyvtárat hozol létre, és ide teszed a képeket, miután, és ezt ne felejtse, belépsz ebbe könyvtárba (és Send, parancsolod). Na persze nekem mindegy, akár egy könyvtárba is teheted az összes oldalad és képed, akkor ez egész könyvtárasdit elfelejtheted, de aztán magadra vess, ha oldalaid számának növekedésével arányosan fog nőni a káosz abban az egy szerencsétlen könyvtárban. Szóval, az áttekinthető könyvtárstruktúra nem árt, még az Interneten sem.

Na szóval, fenn van az oldal a Weben. Persze meg szeretnéd nézni (remélem, nem most akarod először megtekinteni, próbálkozás minden off-line, és csak végeredményt rakd fel a Netre, különben meg fogsz öszülni hamarosan), ez nem is olyan egyszerű. Előfordulhat ugyanis, hogy az a szerver, amelyik a Webbel foglalkozik, másképp látja dolgot, mint az, amelyik beengedett a saját bejáratú könyvtáradba. Ha ez a helyzet, és nem tudod, mi a megoldás, kérdezd a szolgáltatót, én nem biztos, hogy tudni fogom a választ, mert ez szerverfüggő. Azonban, ha látszik az oldalad, akkor egy null ide.

Na, fenn az oldal, meg minden, de hát nem azért nyomul az ember, hogy aztán csak saját maga nézegesse, amit felrakott. Nézzük, hogyan lehet reklámozni az oldalad, ha másért nem, hát azért, hogy minél több Netes látogasson meg virtuálisan. Na most először is nem mindegy, hogy miről szól az oldal. Ha mondjuk felraktál magadról egy mosolygós képet, és közölted a világgal, hogy hány éves vagy, meg hova jársz suliba, akkor szerintem nyugodtan meghúzhatod magad észrevétel nélkül, én nem fogom bánni, de a többi sok mil-





lio Web szörfölő sem, azt garantálom. Szóval jobban teszed, ha valami értelmessel próbálsz felhívni magadra a figyelmet. Ez egyébként nem is olyan ne-

héz, csak el kell gondolkodni. Lehet a dolog egy fényképtől kezdve ■ zuhanyozó hűgodról (vagy ha te vagy a hűg, akkor ■ bátyádról), az X-Akták eddigi részeinek taglalásán át a hazai középiskolások sanyarú helyzetét elemző tanulmányig bármi, ami több, mint unalmas szájtépés. Lehet akár egy lélegzetelállító grafika, vagy a Metallica legújabb lemezének kritikája. Na jó, ha nincs ötleted, akkor még mindig körülnézhetsz, mit csinálnak ■ többiek, hátha kedvet kapsz.

Ha megvan ■ nagy durranás, máris fordulhatsz a kereső szoftverekhez, két okból is. Az egyik az, amiért a keresőket nap mint nap használjuk. Nevezetesen, hogy körülnézz az irányban, hogy még hány ezer embernek jutott eszébe ez a nagyszerű ötlet. Ha kizárólag Magyarországon akarsz kereskedni, akkor látogass el bátran ■ www.net.hu/hudir-ra. Itt kulcsszóval és kategóriák alapján egyaránt kkutathatsz. Ha kikeresgéltesd magad, majd a megvalósítás mellett döntöttél, akkor gyere ide vissza (második ok) regisztráltatni magad a keresőben, hogy megkönynyítsd az oldalad látványára áhító ezrek dolgát, hiszen így te is bekerülhetsz az általad választott kategóriába. Ha külföldön is szeretnél körülnézni, akkor javaslom elsősorban a www.altavista.digital.com-mal való szoros ismeretséget, de ne felelkezz meg körülnézni a www.yahoo.com, a www.infoseek.com, a www.hotbot.com, a www.lycos.com stb. háza táján sem. Figyelmedbe ajánlom a spéci listákat is, ahol szép kis linkgyűjtemény található, sokszor leírással, ismertetéssel egyetemben az egy-egy kategóriába sorolható oldalokról. Ilyen mondjuk barátom, John Labovitz úr e-zine (elektronikus magazin) listája ■ www.meer.net/~john/e-zine-list-nél, vagy akár szerény személyem 3D-s URL gyűjteménye a www.insite.hu-n.

Ennyit mostanra, mindent bele. A következő részben megtanulunk Webes grafikákat készíteni (na jó, egy-két dolgot) különös tekintettel az anti-aliased, drop shadow-s feliratokra és a hátterekre, mert ez a kettő az, ami a webesek szívét már oly régóta, de még mindig változatlan intenzitással meg-megdobogtatja.

Zuzer the Hun
halmos_z@osiris.elte.hu

Ha valaki éjjel-nappal az Interneten lóg,



nem mindegy, milyen a vonal!

1500 Ft alapdíj + 15 Ft/perc
6000 Ft alapdíj - korlátlan használat

New York, London, Párizs, São Paulo, Sidney, Tokió, Vlagyimir, Gyöngyös, Eszék, Győr, Pécs, Miskolc, Zalaegerszeg, Székesfehérvár, Igaz, Debrecen, Tatabánya, Budaörs, Veszprém, Sopron, Mór, Szekesfehervar, Szeged

- 24 órás Internet segélyszolgálat
- mobiltelefonos elérés
- ingyenes WWW oldal
- bírált vonalok cégeknek



DataNet

A nemzetközi Internet-szolgáltató Magyarországon
Budaörsi Fővárosi Hírv. 7016 Budaörs, Árpádkörút 8. Telefon: 458-5858-fax: 458-1818

Szótár:

1. A számítógépes hálózat két vagy több számítógépből áll, amelyek között információk cserélődnek. A hálózatok lehetnek lokálisak (pl. egy irodában) vagy távoliak (pl. az Internet).
2. A hálózatok lehetnek szerver-kl라이언t vagy peer-to-peer típusúak.
3. A hálózatok lehetnek kábeles vagy vezeték nélküliek.
4. A hálózatok lehetnek szerver-kl라이언t vagy peer-to-peer típusúak.
5. A hálózatok lehetnek kábeles vagy vezeték nélküliek.

M VÍZÉLY

3D Studio Max

Süt a nap, zöldell ■ fű és csicse-
regnek ■ madarak, a dolgos MAX
felhasználók alatt pedig süvölt
a winchester. Néptelenednek
a számítógépek előtti székek,
fotelek, jön ■ tavaszi fáradtság.
Ismét ■ pluginek kerülnek terít-
tékre. A pluginnel kapcsolatban
az jutott eszembe, hogy annyira
problémás ezeknek a kifeje-
zéseknek a használata és
kényszermagyarosítása, miért
ne gazdagítanánk mi is egy-egy
gyöngyszemmel a nyelvi tárhá-
zat. Mondjuk olyan kifejezések-
kel, ■ plugin (plug-in) kapcsán,
mint például „hasznoska” vagy
„hasznoskák”, ami körülbelül
úgy hangzik, mint a „vadsóska”
vagy „vadsósokák”. Szerintem
ezek után mégis a plugin kifeje-
zés mellett fogok kitartani...

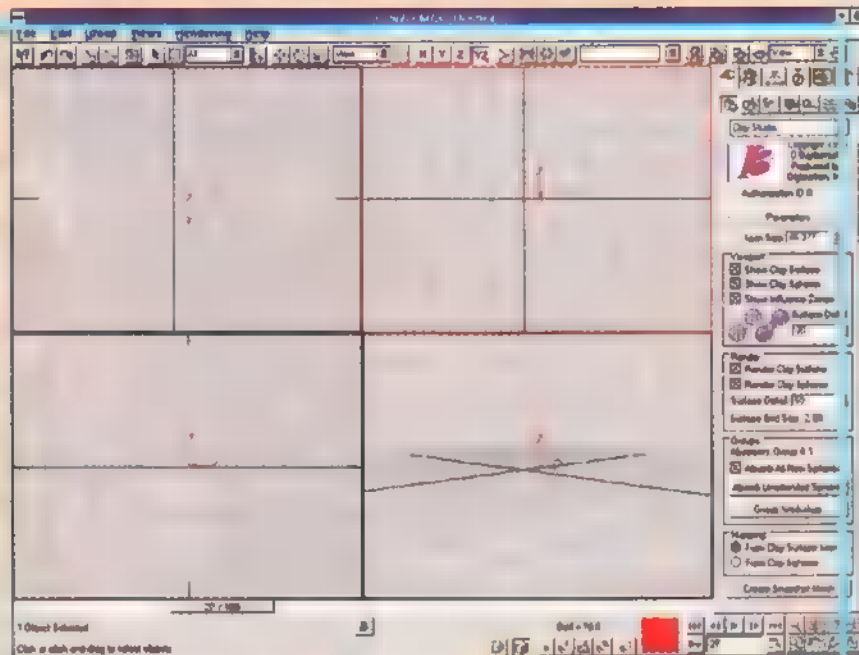
A legutóbb közzé tett plugin
lista valóban bővült a elő-
ző szám megjelenése óta.
Egy rövidke listát adok ismét
közre. Némileg lehangoló, hogy
az Interneten nincs igazán olyan
gyűjtőhelye a különböző listáknak,
melyek ■■ összes fellelhető plugin-
ról tudósítanak. Természetesen
információs gócpontok vannak,
de ott általában mindenki csak
■ magáét dicséri (persze igazuk van,
miért is a másét!). Valószínű, hogy a
3D Studio MAX gyártójának, forgal-
mazójának kellene jobban fókuszál-
ni a kallódó információkat a frissen
fejlesztett pluginekről. Most, még
mielőtt felsorolnánk őket, azért min-
denkinek ajánljuk a www.ktx.com
WEB oldal címet, ahol tájékozódha-
tunk, hogy mi újság a nagyvilágba,
illetve innen még sok másik hasonló
helyre juthatunk el.

ClayStudio

A fenti pluginek érdekesnek tűn-
nek, de még nem sokat hallani fe-
lőlük. Amiről viszont annál többet,

az a ClayStudio. A múltkoriban emlegettünk már egy
metaball plugin, mely az első körbenézésre kissé
komplikáltnak és nehézkesnek tűnt. Aki megismerke-
dik a ClayStudioval, az észre fogja venni, hogy egy igen
ügyes darabbal találkozott.

Az ember ■ metaballok kezelgetése közben csak né-
hány dolgot szokott elvárni. Először is, amikor lepakol-



gatjuk a métagolyókat, akkor látható legyen az újabb
golyó kapcsolódása és ne csak félórás, szorgalmas
gömb gyártás után derüljön ki, hogy ■■ is azt akar-
tuk, amit kaptunk. Másrészt a métagömbök szabadon
animálhatóak maradjanak, így lehet fantasztikusan vo-
nagló mindenféle organikus formát alkotni. Továbbá az
sem árt, ha ■ métagömbök kölcsönhatásának erősségét
szabályozni tudjuk, sőt látható valamilyen módon az
erő nagysága. Az erősség értékének nem kell pozitív-
nak lennie: összefolyás helyett taszítják egymást az el-
lentétes előjelű gömbök. Az összeolvadás finomsága –
vagyis, hogy szögletesebben vagy finom átmenetekkel
építse fel két metatest találkozását – szintén nem árt,
ha paraméterezhető. Eddig csak gömbökről volt szó,
melyek ha anyagukban nem is, de „állagukat” tekintve
képesek összeolvadni. Miért csak gömbök? Miért ne le-
hetne bármilyen alakú modelleket összeolvadásra bir-
ni? Talán idővel lesz majd olyan nagy tudású plugin is,
mely képes ilyesmire.

A ClayStudio a fentebb leírtakat idáig mind tudja, sőt
nem csak gömbökből hozhatjuk létre a bizarr formákat,
hanem a gömb és a letört élű kocka között többféle test áll
rendelkezésre. Az eddig leírtak elég biztató képet mutat-
nak a ClayStudio pluginról, a gyakorlati kezelés sem túl bo-
nyolult. A plugin vagy annak demójának telepítése után az
új eszköz ■ /Create/ Geometry/ ClayStudio-nál található.

Kiindulásként, a legtöbb Digimotion pluginhez ha-
sonlóan, el kell helyeznünk akárhova egy CS-re emlé-

keztető drótváz ábrát. Ezt úgy tehetjük meg,
hogy a Clay Surface-ra, majd bármelyik né-
zetre kattintva kapjuk ■ plugin logóját. Most,
most, most jön a java. (Ez nem az ■ Java.)
Minden létező rubrikát jóváhagyólag tölt-
sünk ki, amit ■ Parameters alatt találunk. Így
azt értük el, hogy a Clay Sphere-re kattintás
után, ha létrehozunk egy újabb göm-
böt, akkor látjuk ahogyan egymásba
gabalyodnak, továbbá az erőterü-
ket is. A Smooth+HighLight módban
a perspektivikus kép igen hatásos,
főleg ha egy kis labdajátékkal meg-
toldjuk az egészet, például a gömbök
áthaladnak egymáson. A gömbök
egyéni paramétereinek állítgatásával
is nagyon sokfajta hatást tudunk
létrehozni. A paraméterek pedig elég
sokan vannak. Állítható, de nem ani-
málható a gömb szegmens száma. A
test három tengely mentén kicsinyít-
hető-nagyítható, animálható. A folyé-
konysági mutató is animálható, de a

metakocka él száma már nem. A negatív és
pozitív erőterű testek kombinálása hamar
nyújtja a formatervezés illúzióját. Érdekes
alakzatok jönnek létre és ehhez még kitalál-
hatunk mindenféle mozgást.

Bonyolultabb, nagy számú metaball kiszá-
mítása néha nem azonnal történik. Ilyenkor
a lassú eseteknél, csak ■ végén hajtassuk
végre az összeolvasztást. Aki elkezd ezzel a
módszerrel modellezni, ■ hamar rájön,
hogy így sokkal életszerűbb alakzatok szü-
lehetnek, mint a jól bevált hagyományo-
sabb módszerekkel.

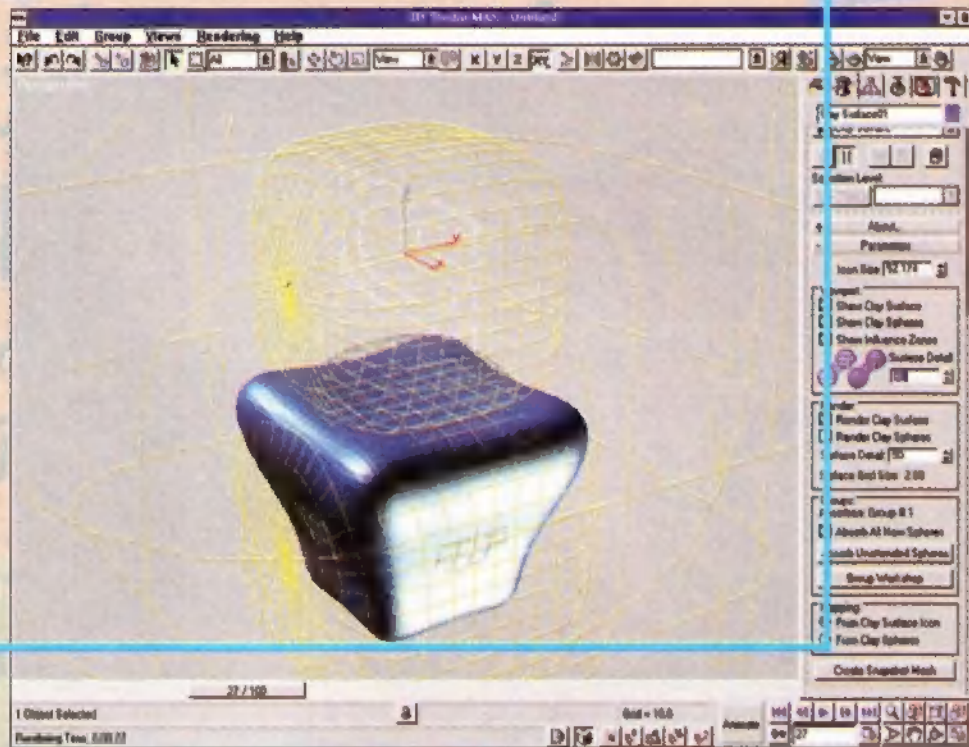
RayMax

Hogy lehetne üvegszerűvé varázsolni egy
tárgyat a számítógép generálta térben, ha
nincs raytrace leképző algoritmusunk? A vá-
lasz: nehezen. Csak néhány esetben, nagyon
egyszerű objektumok használatával lehet
egy üvegtárgy jellemző viselkedését szimu-
lálni anélkül, hogy ■■ raytrace eljárást hasz-
nálnánk. A R4-hez is elérhető volt már több
raytrace algoritmust használó u.n. plugin, de
emlékeim szerint nem igazán voltak jók.
Egyrészt azért, mert nem a 3D Studio R4-en
belül működtek (külső, saját kezelő felülettel
ellátott programok voltak), másrészt helyen-

3D Max

ként bonyolultak és nagyon lassúak voltak. (Lehet, hogy ez a relatív lassúság abból fakadt, hogy akkor még a csúcs a Pentium

ded Parameters értékeit is be kell állítani, e nélkül nem üveg az üveg: IOR=1.5, Reflection=0.1, Refraction=0.9, Reflection Map Radio=0.0, a többi marad úgy ahogy van. Másik fontos dolog, hogy az alapértelmezés szerinti render algoritmusról át kell váltanunk a RayMax Raytracer algoritmusra, amit a File/ Preferences/ Renderer/ Current Renderer-nél tehetünk meg. Mi-



100MHz-es CPU volt, most pedig ennek a teljesítménynek a többszörösét lehet elérni.)

A RayMax Raytracer fantasztikusan szép üveg és króm tárgyak megjelenítésére képes. Különösebben bonyolult dolog nincs a felhasználásában. A 3D Studio MAX felületének köszönhetően semmilyen külső ténykedésre nincs szükség, mindent házon (MAX-on) belül végezhetünk el. Először is a Material Editorban a raytrace-elendő anyagoknak RayMax típusúaknak kell lenniük. Az ideális anyag meghatározásához nem igazán lehet túl frapánsan közelíteni. Ugyanis egy-egy próba kiszámítása jóval több időt vesz igénybe a RayMax-szal, mint a beépített algoritmussal. Egy klasszikusnak tekinthető üveg anyag paraméterei: a színe 240 körüli fehér mindenhol, a Shinines=96, Shin. Strength=46. Az Exten-

közben ezek a karakterek ütdnek le a billentyűzeten a gép szorgalmasan számolja a raytrac-szel készült PC-X logót. A rendering időt le fogom írni, ha kész lesz a kép. Egy P166-os processzoron, 640x480-as felbontásban a renderelési idő 24 perc. Egy dual Ppro 200MHz gépen ez kb. harmad annyi idő alatt készül el, ami kb. 8 perc számolási időt jelent. Egy másik fontos paraméter ismerete majdnem kimaradt: a kép kiszámításánál az Antialiasing és a 4-szeres Trace Level volt jelen, a Fast Render pedig ki volt kapcsolva. Ezeket az értékeket egyébként a lenyíló Render ablakban lehet beállítani. Az Antialiasingot csak erős idegzetű és gépezetű egyének kapcsolják be, a Trace Level mértéke ízlés és szükség

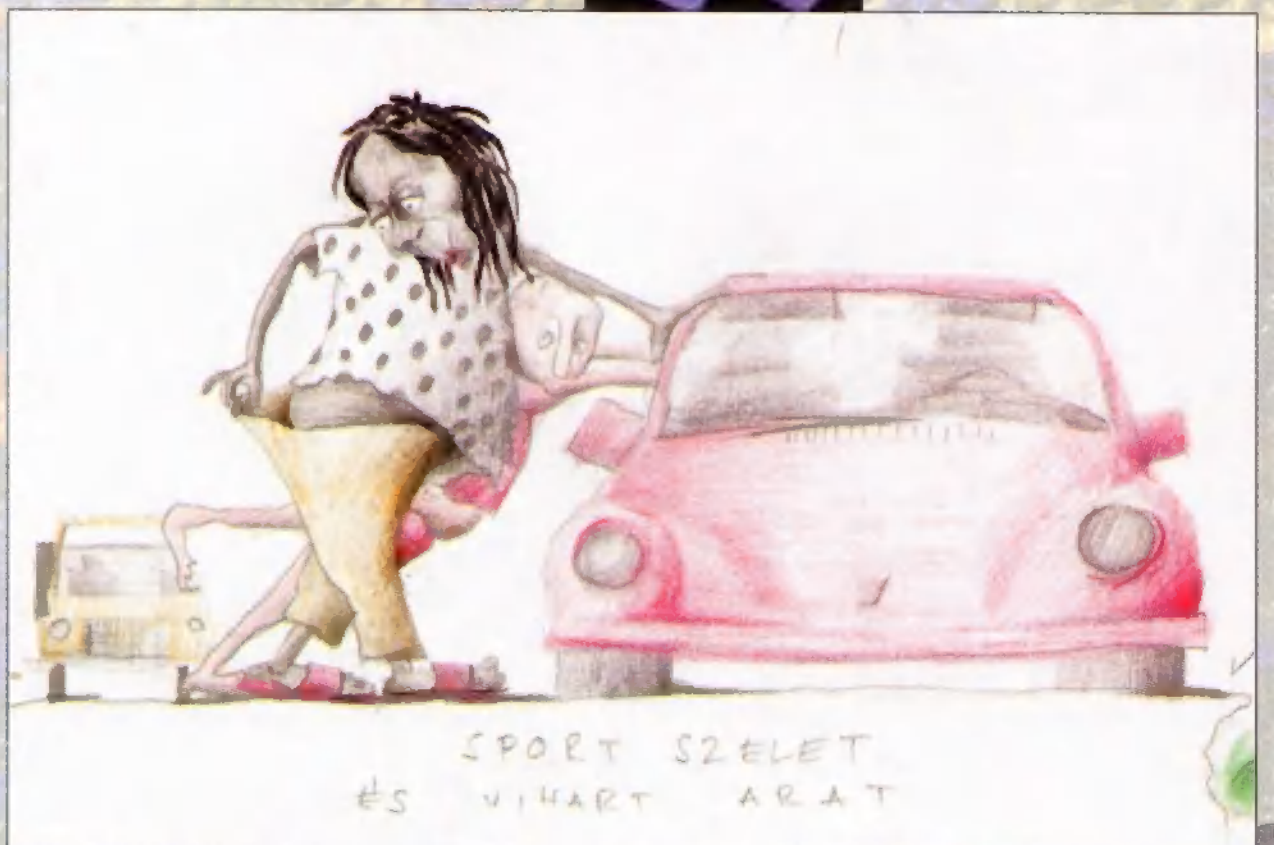
szerint állítandó. Az ilyen tempójú képek a messzi régmúltba repítik vissza e sorok íróját, amikor merő lelkesedésből hasonló mennyiségű, 10-20 percnyi rendering időket ült végig, sorról-sorra (pixelről-pixelre) pásztázta tekintetével az épülő-szépülő képet a monitoron. S hogy repült az idő! ... hogy repül az idő! A számolást végző szoftver egyébként a 3D Studio MAX öse volt. Vajon 5 év múlva milyen algoritmus lesz az, ami előtt 10-20 percet fogunk várakozásteljesen ülni? A másik kérdés ilyenkor automatikusan adódik, hogy milyen gép lesz az, ami előtt ülünk?

Lehetne még apróságokról írni, melyek mindenféle trükkre képesek, de ezt a két plugint vizsgálgatva, inkább az jut eszembe, hogy a RayMax és a ClayStudio segítségével, milyen kis animációk fogják terhelni a számítógépet a következő hetekben. Legközelebb ismét pluginek. Halihó.

TLac

tlac@mail.datanet.hu

Terméknév	Fejlesztő
3Name3D	Blur
3Name3D	Bomb2
Compugraf AS	MathMAX
Company	PlugIn
Compugraf AS	SuperEllipsoid
Compugraf AS	TexPorter
3Name3D	Wave Object Translator



A r é n a Levrov

meg a röhögések mert akadozik, gyenge a felbontás – ja a monitort is lecseréltem egy 17 inches DAEWOO 0.26 dot-os 1600x1200-ra, szóval volt itt koplalás egy darabig – és a hang is olyan pocsék, mint mondjuk a Tolnai v.t. felolvasó módban, vagy még rosszabb, mi lehet ennek az oka? A PC-X cd mozgóképei és hangja meg minden más alkalmazás tökéletesen fut, gyors is franko is. (...)

...ha már egy előfizetőnek is tekinthető úriember (a Népszabiz dolog – ezek szerint – jól sült el...) megírta gondolatait, nézzük meg közelebbről. Hogy ez kit érdekel ennyire, hogy Levrovba került? Ennek az az oka, hogy eme spontán levélen (amit Newlocal nagymamája körmölt – a szerk.) jól látni, ahogyan a számítástechnika fejlődése egyre gyorsuló ütemben haladt az utóbbi 10 évben. Mint tapasztalt róka, már megint elmondanám, hogy gép vásárlásakor **ne a legolcsóbb / legnagyobb** elv alapján keressünk gépet! Megemlítem, egy nemrég felmerült probléma alapján, a teszteredményeimet. Cél a minél folyamatosabb képű, mondhatni ideális, Duke3D játszásra alkalmas gép létrehozása volt. A Duke3D-ben van egy cheat kód: DNRATE, ami egy pici számot mutat a bal felső sarokban, ez a másodpercenkénti kirajzolt képek számát adja meg. Végeztünk egy egészen egyszerű kis tesztecskét, de ennek eredményéről már csak a CD-n számolok be. Mars a CD-re!

Vlagyimir Newlocal CD Levrov
(newlocal@eik.bme.hu)

Mingyá' tavasz telepszik a fákra, azok baromi módon rügyezni kezdenek, és persze az összes szűnyog, darázs és egyéb rettegett lény beindul, a csajok szoknyája egyre rövidül, szinte összefüggésben az átlaghőmérséklet növekedésével és egyéb jó dolgok is történnek. Például a Kelly Family csak májusban jön, influenzások lettek, egy kiskölök fejére ráesett a kávéfőző – szerencsére még kb. 30-at aludhatok nyugodtan. Techno együttesek alakulnak és vesznek el az örök feledésben, és egyik kedvenc magyar bandám koncertjei egyre jobban és jobban hangzanak (igaz, a Felsőbölényszörcsögői kultúrháznak oly mindegy – a szerk.), a közönség pedig egyre népesebb stb. Szóval zajlik az élet.

I smerkedések kora jó (mostanában csak Csereszömörcés fogpasztával dörzsölöm a fogaimat) – kivel, esetleg mivel... V. István a PC-X-szel ismerkedett meg, és ahogy azt az „utca” vallás hirdetői elvárják, rögtön imádni kezdte:

Hello PC-X !!!

...Szóval az úgy volt, hogy a buta kis agyammal arra gondoltam, mi lenne ha kipróbálnám ezt a Népsz. multi-média izét mert, hogy csak 1900 Ft volt, s hát úgy tűnik, bejött a dolog, mert ezáltal ismertem meg a PC-X CD-t. Most itt ülök a 96. januári számmal a kezem ügyében és fontolgatnám az előfizetést, ha nem volnék biztos benne, hogy elcsórják a postaládámból. Így marad egy megoldás, én csórom el másét!!! – jó poén volt? – na tehát újságárus és 695/stück no de se baj.

...nem akarok belemenni történelmi visszatekintésekbe, bő tizenöt éve kezdtem egy igazi Spectrummal, majd egy kevés C64-gyel, azután úgy tíz év kihagyás ahogy azt kell, 95-ben aztán az idők szavára hallgatva kúráztam egy igazi 8Mhz-es 286-ost, aztán rájöttem, hogy kevés „mint mackó sajtban a brummogás” (ne tudjátok meg milyen úgy egy Terminátor II.) Tehát jött a 486DLC. Röviddel később néhány excel-es táblás melő, némi szabadidő nomeg nosztalgia és rájöttem ez sem az igazi, a táblázatok problémái megoldódtak ugyan egy co-procival, de hogy ne tudjak Aegis-elni ezt senki nem gondolhatta komolyan, tehát jött a „spórciklus” és most itt ülök a csoda előtt! 166-os Pentium, ATX ház és Marl alaplap, 16MB Ram, Virge videokártya, igaz csak 2MB meg egy SB16, 10x cd 1.7 winch és akkor jön egy két kép cd a haveri körből és az égés

A CD-n található PC-X User rovat tartalma:

- | | |
|---------------------------|--|
| abC | – A C nyelvet bemutató cikksorozatunk újabb tagja |
| DEMO | – Grafika szöveges módban?! |
| AsM Elmélet | – Folytatódik az alapozás |
| Egy kis grafika | – a Graph unittal foglalkozunk továbbra is |
| OOP Mánia | – Objektum Orientált programozás és Turbo Vision |
| Pascal Iskola | – Pascal kezdőknek |
| Programozás Védett Módban | – Elmélet azoknak, akik unják a RunTime Error 216-ot |
| Rendszerprogramozás | – A DOS és melyebb rétegei |
| Tippek-Trükkök | – Most a karakterátírással foglalkozunk |

Automex

JÖN, JÖN, JÖN!
HÜPIKÉK TÖRPIKÉK

Megjelenik az IFABO-n



Az első magyar szinkronizált interaktív CD-ROM játék.

6990 FT

Számok
készségfejlesztő
ügyességi
memória, logikai

és nyelvtani feladat megoldása révén szabadíthatod ki Törpillát a gonosz varázslatból. Kitűnő szórakozást ígér az egész család számára.

Újra megszólalnak a rajzfilmből megkedvelt hangok. Közreműködik Sinkovits Imre, Haumann Péter, Szokol Péter, Pató István, Cseke Péter és Málnai Zsuzsa.

Már a megjelenés előtt megrendelheti 1000 Ft kedvezménnyel.



EXPERT-SOROZAT

4990 FT

ÚJDONSÁGOK!



ATHÉN-ATLANTA

13990 FT



HONFOGLALÁS

5990 FT



RAYMAN

5990 FT

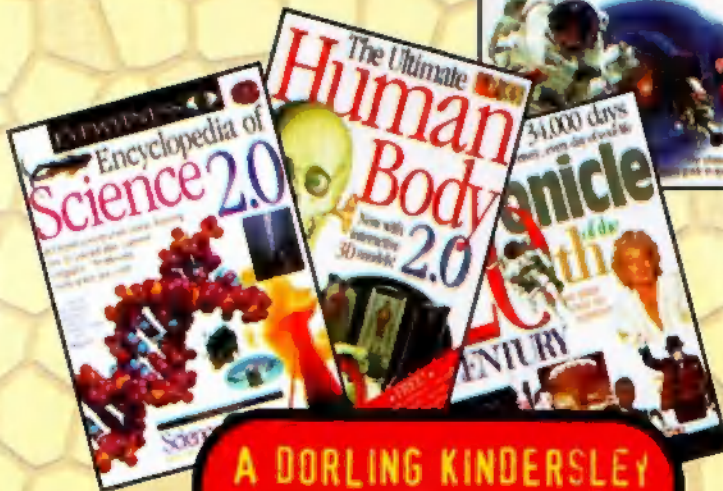
JÁTEKGYJTEMÉNYEK

1590 FT



AZTECK SOROZAT

9990 FT



A DORLING KINDERSLEY SOROZAT LEGÓJABB TAGJAI

HANGOS SZÓTÁRAK SOROZAT

7990 FT

HARDVER SAROKI!

Használjon keményebb hardvert! Kinőtt számítógépét vagy más alkatrészeket visszavásárolunk, vagy beszámítunk, ha nálunk vásárol újat.

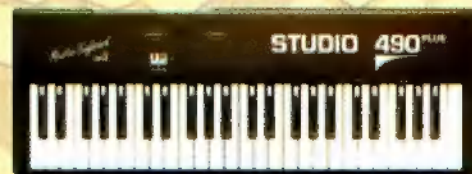
Akciós Upgrade Táblázatunk

Új ára	Használt ára	Fizetendő ár
8x CD ROM	2x CD ROM	13990 Ft
8x CD ROM	4/6 CD ROM	9990 Ft
14 SVGA LR NI Samsung	14 SVGA	19990 Ft
33.6 Fax modem	14.4 Fax modem	12990 Ft

Üzletünkben bármilyen számítástechnikai alkatrészt, eszközt megvásárolhat, valamint postai utánvétellel is megrendelhet. Az árak az Áfa-t nem tartalmazzák!

AKCIÓ!

Fatar MIDI billentyűzetek:
ST 490Plusz 36.000 Ft+ Áfa, ST 610 42.320 Ft+Áfa,
MIDI szoftverek nagy választékban.
YAMAHA szintetizátorok teljes skálája.
Automex Media Store, 1072 Bp., Rákóczi út 4-6.
Telefon: 351-5016, Tel./fax: 351-5017
Ugyanitt műsoros videokazetták, audio CD-k és más kiegészítők kaphatók.



Automex CD Center 1077 Bp., Wesselényi u. 21. Tel.: 268-0885, Fax: 267-8546
Automex CD Shop 1072 Bp., Rákóczi út 4-6. Tel.: 351-5015, Fax: 322-3817
Postai utánvét: 1410 Budapest, Pf. 185. Tel.: 266-3480
Naprakész információk: a Teletext 682. oldalán
E-mail: info@automex.com www.automex.com



Viszonteladók jelentkezését várjuk kedvezményes árkonstrukciókkal! A CD-ROM áraink az Áfa-t tartalmazzák!

ECOBIT

AZ ERŐ VELÜNK VAN...

EcoBIT Multimédia szaküzletek
1077 Bp., Wesselényi u. 25.
Tel: 351-3078, Fax: 268-0361
Pólus Center, Tel: 419-4175
E-mail: ecobit@mail.datanet.hu
www.accentcomm.com/ecobit



STAR WARS X-WING vs. TIE FIGHTER

A MOZIK UTÁN MÁR PC-N IS!

MINDEN IDŐK LEGJOBB STAR WARS SZIMULÁTORA MAGYAR NYELVŰ KÉZKÖNYVVEL NEMSOKARA A BOLTOKBAN! AKI ELŐRENDEL, AZ JELENTŐS KEDVEZMÉNYEKBE RÉSZESÜL.



MEGJELENT!
A RED ALERT LEGELSŐ ÉS EGYETLEN HÍVATÁLOS KÜLDETÉS LEMEZE ÚJ MISSZIÓKKAL, ÚJ EGYSÉGEKKEL, ÚJ ANIMÁCIÓKKAL ÉS ÚJ ZENÉKKEL!
MEGJELENT!



FOLYAMATOSAN A LEGNAGYOBB KEDVEZMÉNYEKKEL VÁRJUK VISZONTELDŐK JELENTKEZÉSÉT! VIDÉKRE CSOMAGKÜLDÉS, BUDAPESTRE HÁZHOZ SZÁLLÍTÁS! FOLYAMATOS AKCIÓK! MEGÚJULT FELTÉTELEKKEL VÁRUNK MINDENKIT. AKI NEM HISZI JÖJJÖN EL HOZZÁNK ÉS GYŐZŐDJÖN MEG RÓLA! TERMÉKEINK KAPHATÓAK A FOTEX RECORDS ÜZLETEKBE, A MEDIA MARKT ÁRUHÁZBAN, AZ OFFICE PLUS ÜZLETEKBE, A VIRGIN MEGASTORE-BAN ÉS A LEGJOBB VISZONTELDŐKNÁL AZ ORSZÁG MINDEN PONTJÁN!